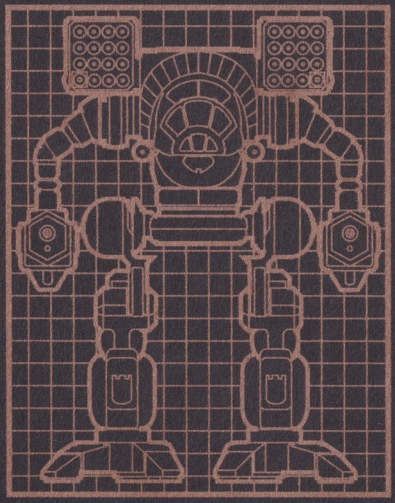


Codes und Prozeduren der Kriegerkaste

So stand die jüngste von uns allen auf,
und, Bernsteinwein in ihrer Stimme, sprach:
„O Sir, nun ist dies alles klar und gut,
jedoch verbleibt ein mächtiges Problem;
denn meine Kinder, ungeboren noch,
werden nie hören Ihre Worte mehr."
„Versteht," sprach da der große Mann,
„es ist geschrieben dieses Buches für eben sie.
Es ist Gesetz, ist faßbare Ehre."

— Die Erinnerung
Strophe 156, Vers 4, Zeilen 24-32

VORWORT

Dieses Heft beschreibt die festen Verhaltensmaßregeln, deren Einhaltung von allen Mitgliedern der Kriegerkaste erwartet wird. Sie definieren, was es bedeutet, ein MechKrieger zu sein. Studiere sie gründlich, denn Unkenntnis dieser Regeln ist Grund genug für eine Rückstufung in eine niederere Kaste.

Jeder Abschnitt ist das Ergebnis von Jahrhunderten der Prüfung und Modifikation, destilliert aus hart erfochtenen Lehren und Erkenntnissen. Das hier aufgestellte Verhaltensprotokoll basiert auf den Worten Kerenskys persönlich. Es gibt nur zwei Bücher, die älter sind als dieses und heute noch gelesen werden, Die Erinnerung und ein weiteres, dessen Name hier nichts zur Sache tut. Es wird von dir erwartet, daß du diese Instruktionen ißt, trinkst, atmest und lebst.

Die Kriegerkaste steht über allen anderen der Clans. Der Arbeiter, der Techniker, der Händler und der Wissenschaftler erwarten, von dir geführt zu werden, denn du bist der Höhepunkt der Perfektion. Der Krieger stellt die Spitze der Kultur. Du bist der Lehrer und Beschützer, der Verwalter und Erzieher.

Als MechKrieger wirst du im Touman für den Ruhm der Clans streiten. Es existiert keine größere Ehre, kein größerer Ruhm, als gegen die größtmögliche Übermacht in den Kampf zu ziehen und den Sieg zu erringen.

Deine Waffe in diesem Streit ist der BattleMech. Er ist dein Streitroß. Du wirst lernen, ihn zu steuern. Du und der BattleMech werdet miteinander verschmelzen. Der BattleMech ist darauf konstruiert, deine Absichten in Aktionen umzusetzen. Deine bloßen Gedanken, MechKrieger, sind der Untergang deiner Feinde.

Der Kampf ist dein Leben! Fürchte nicht den Tod! Der ehrbare Krieger findet sein Ende im Feld. Ehre ist das Lebenselixier des MechKriegers. Ohne Ehre ist der MechKrieger weniger als der Staub, aus dem er geschaffen wurde. Über der Ehre gibt es keine Tugend. Ohne Ehre gibt es kein Leben.

INHALTSVERZEICHNIS

KONFLIKTTESTS **1**
Sofortiger Kampf **1**
• Szenario 1
• Eigener Clan/ Feindlicher Clan 1
• Mechlabor 2
• Stern 2

KASTENPROTOKOLL **3**
Registrierung **3**
Kadettenausbildung **3**
Clan-Archiv **4**
Beförderungen **4**
• Clan-Positiontests 5
• Rangordnung 5
• Ruhmeshalle 5
• Gefechtsregeln 6

VORBEREITUNGSPROTOKOLL **7**
Missionsbeschreibung **7**
• Missionsarten 7
• Missionsziele 7
• Situationsbericht 8
BattleMech-Auswahl **8**
• Mechtypen 8
• BattleMechkomponenten 12
• Austarieren eines Mechs 14
Sternformation **15**

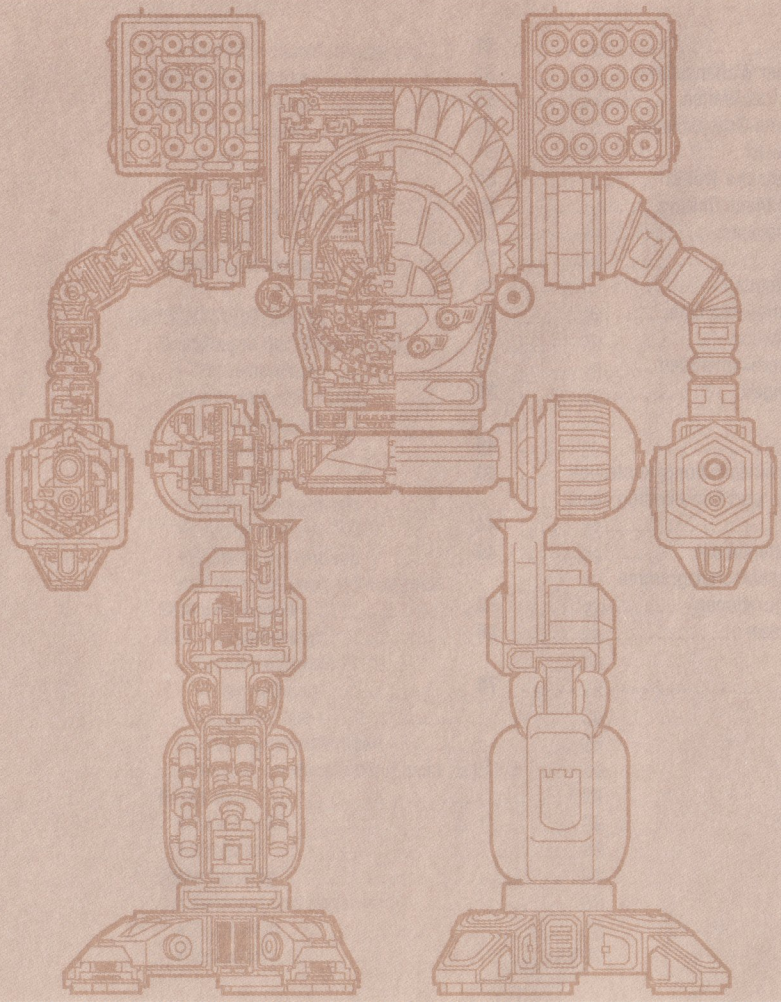
• Taktische Sternformationen 16
Cockpitkontrollen 17
Gefechtsvariablen 17
• Schwierigkeit 17
• Audio 17
• Detail 18
• Veränderte Realität 18
Missionsstart 19
Nachbesprechung 19

GEFECHTSPROTOKOLL 20
Grundlagen der Mechführung 20
• Wärmeableitung 20
• Neuroimpulskontrolle 21
• Geschwindigkeit 21
• Lenkung 22
• Torsodrehung 22
• Pilotensichtkontrolle 22
• Externe Kamera (XTK) 22
• Satellitenverbindung 23
• Lichtverstärkung/Infrarotoptik 23
Sichtprojektionen 23
Gefechtsparameter 28
• Missionsabbruch 28
• Systemeichung 28
• Audiokontrolle 28
• Leistungseinstellungen 28
• Feigheit vor dem Feind (Flucht zu DOS) ... 29
Navigation 29
• NAV-Punkte 29
• Autopilot 29
Zielerfassung 30
• Zieldaten und Entfernung 30
• Zielansicht 30
• Inspektion 31

Bewaffnung **31**
• Vorstellung der Waffenssteme 31
• Gruppierung von Waffen 33
• Kettenfeuer und Gruppenfeuer 33
• Munitionsabwurf 34
Schaden und Kritische Treffer **34**
Fortgeschrittene Mechführung **35**
• Sprungdüseneinsatz 35
• MASC 36
• Manuelle Stillegung 36
• Piloten-Rettungsautomatik 36
• 3D-Sichtprojektion 37
• Befehle an Sternkameraden 37
Umweltbedingungen **38**

ANHÄNGE **40**
Anhang A — Grundeinstellungskontrollen 40
Anhang B — Aus- und Nachrüstung eines BattleMechs 44
Anhang C — Waffentabelle 49
Anhang D — BattleMechdiagramme (Primärkonfigurationen) 53
Anhang E — Glossar 68

IMPRESSUM **70**



KONFLIKTTESTS

SOFORTIGER KAMPF

Konflikttests können von einem MechKrieger gegen andere Krieger erklärt werden, die sich unehrenhaften Verhaltens schuldig gemacht haben. Das Konflikttestprotokoll verlangt von einem MechKrieger, sich nach entsprechender Aufforderung unverzüglich zum Test einzufinden. Der gegnerische Krieger muß die Aufforderung annehmen, um seine Ehre zu verteidigen. Manche Clanner erklären Konflikttests gegen andere Krieger aus purer Eifersucht auf deren Leistungen oder Position im Clan. Tests können ohne Rücksicht auf den aktuellen Clan-Rang eines MechKriegers ausgetragen werden, da sie keinerlei Einfluß auf seine Laufbahn haben.

Um sich zum sofortigen Kampf zu stellen, braucht ein MechKrieger nur die Bedingungen des Szenarios zu akzeptieren und den **START**-Befehl zu geben.

SZENARIO

Ein MechKrieger, der einen Konflikttest erklärt, hat das Recht, den Austragungsort des Kampfes festzulegen, Zu diesem Zweck bestimmt er einen Planeten seiner Wahl. Damit legt er die Atmosphäre- und Geländebedingungen für den bevorstehenden Kampf fest.

EIGENER CLAN/FEINDLICHER CLAN

- **Mechaufstellung**

Ein MechKrieger kann einen Stern von bis zu drei BattleMechs in einen Konflikttest führen. Es widerspricht jedoch dem Konflikttestprotokoll, übermäßige Mechtonnage oder mehr Mechs einzusetzen als der Gegner. Die Keshik rät allen MechKriegern zur Zurückhaltung in der Wahl der eingesetzten Gefechtsfeldtechnologien - unfaire oder verschwenderische Aufstellung eigener oder feindlicher Technologien wird nicht geduldet.

■ Sternformation

Ein Sternführer kann vor Beginn des Tests eine taktische Formation für seinen Stern festlegen. Durch Festlegung der generellen Positionen seiner Sternkameraden auf der Konflikttestdarstellung kann er einen direkten Formationsbefehl erteilen. Siehe „Taktische Sternformationen" in der Sektion **Vorbereitungsprotokoll**.

■ Clanzugehörigkeit

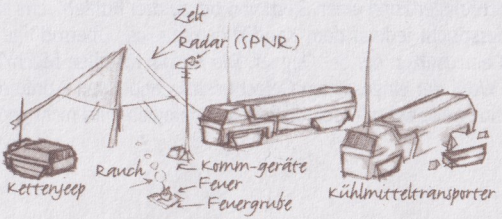
Vor dem Beginn eines Konflikttests muß der MechKrieger durch Darstellung seines Clansymbols unter der Überschrift „**Eigener Stern**" seine Clanzugehörigkeit angeben. Anschließend muß er die Clanzugehörigkeit des herausgeforderten MechKriegers bestätigen, indem er dessen Clansymbol identifiziert: Jadefalke, Wolf, Geisterbär, Novakatze, Stahlviper oder Nebelparder.

MECHLABOR

Das Mechdesignlabor gestattet einem Sterncommander, die für ein Gefecht ausgewählten Maschinen zu begutachten. Es erlaubt erfahrenen MechKriegern, auf ihre speziellen Bedürfnisse zugeschnittene BattleMechs in die Schlacht zu führen. Commanders können über den Holoprojektor des Mechlabors BattleMechs für sich und ihre Sternkameraden auswählen. Siehe dazu **Anhang B — Aus- und Nachrüstung eines BattleMechs**.

STERN

MechKrieger, die vor einem Konflikttest stehen, können in der Vorbereitungsphase des Kampfes die Positionen der Mechs in ihrem Stern auf die drei Positionen der Sternformation ändern. Nach Eingabe des **STERN**-Befehls zur Aktivierung des Sternformations-Hologramms kann der MechKrieger die Positionen aller Mechs begutachten, die er in den Konflikttest führen wird. Siehe dazu „Sternformation" in der Sektion **Vorbereitungsprotokoll**.



KASTENPROTOKOLL

REGISTRIERUNG

Beim Betreten der **CLANHALLE** müssen alle Piloten einer Geschwisterkompanie ihre Pilotennamen in das Geschkoregister eintragen. Bei Aktivierung der **REGISTRIERUNGSKUGEL** werden auch der Rang und die weiteren Daten eines MechKriegers gespeichert, um die vorgeschriebene Pilotenanmeldung abzuschließen.

KADETTENAUSBILDUNG

Es wird allen Kadetten empfohlen, vor Antritt der ersten fortgeschrittenen Mechkampfmission ein rigoroses Training zu absolvieren. Kadetten sind gehalten, sich unmittelbar nach der Registrierung zur **KADETTENAUSBILDUNG** zu melden. Nach Ankunft in der Trainingskaserne sollte ein Kadett die Standard-Trainingsmissionen abrufen und weitere Instruktionen zur NAV-Computerausbildung abwarten. Mit jeder Trainingsmission kommt der Pilotenneuling seinem ersten Positionstest näher, in dem er Gelegenheit hat, um den Rang des MechKriegers zu kämpfen.

Dem Ausbilder zuhören - wiederholt keine Anweisung!

- **NAV Computer**
  Bringt Kadetten bei, einer NAV-Sequenz zu folgen und die grundlegenden Bewegungsfunktionen eines Mechs zu kontrollieren.

- **Mechsteuerung**
  Zwingt den Kadetten zum Einsatz fortgeschrittener Geschwindigkeits- und Lenktechniken, während er den Mech über eine Slalombahn steuert.

Vorsicht an den Säulen - sonst Mechschaden!

- **Waffeneinsatz**
  Schärft die Fähigkeiten eines Kadetten, ein Ziel zu erfassen und mit den Waffensystemen eines Mechs zu treffen. Der „Spießrutenlauf" fordert seine Manöverfähigkeiten im Gefecht heraus.

Jagd
Schickt den auszubildenden Kadetten auf eine Abschußmission gegen eine Mechdrohne.

Inspektion
Bringt dem Kadetten bei, mögliche Ziele zu inspizieren und unter Feindbeschuß auf ihren Inhalt zu untersuchen.

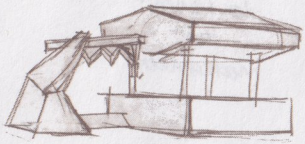
Test
Der Kadett unterzieht sich seinem ersten Positionstest, in dem er einen MechKriegerveteran im Zweikampf stellen und besiegen muß, um sich den Rang eines MechKriegers zu verdienen.

Clan-Archiv

Sprungdüsen an einem Waldwolf?

Mit der Registrierung erwirbt der MechKrieger freien Zugriff auf das **HOLOPROJEKTOR-ARCHIV**, das gesammelte Wissen der Clans. Diese gewaltige Forschungseinrichtung, in die sich der große IlKhan einst zurückzog, um diverse Themen zu erforschen, beherbergt exklusives Clanwissen. Der IlKahn kann hier Informationen über die historischen Kampftechniken der größten ClanKrieger oder die technologischen Unterschiede zwischen den verschiedenen BattleMechkonfigurationen abrufen. Das Clan-Archiv bietet geheime Informationen, die sich als wertvolle Vorbereitung für einen MechKrieger erweisen können, der vor dem Beginn einer Gefechtsmission gegen einen Gegner auf unbekannten Welten steht. Das Holoprojektorarchiv ist nur auf englisch verfügbar.

Beförderungen



Ein MechKrieger muß sich im Laufe seiner Karriere das Recht auf Beförderung in den Augen des Keshik-Kriegsrates verdienen. Die Keshik bewertet die Leistung in jeder Gefechtsmission, die ein MechKrieger akzeptiert, und hält Siege ebenso fest wie alle nach den Begriffen des Clans unehrenhaften Verfehlungen. Die Keshik belohnt MechKrieger, die außergewöhnliche Pilotenfähigkeiten und überlegenes Können im Waffeneinsatz beweisen, ohne die Clanregeln zu verletzen. Die Keshik teilt einem MechKrieger auch mit, wann er sich um eine höhere

Position innerhalb des Clans bewerben kann.

Clan-Positionstests

Wird ein MechKrieger nach der Bewertung durch die Keshik für würdig errachtet, einen höheren Rang zu erhalten, wird er über sein Recht informiert, an einem **Positionstest** teilzunehmen. Das Clanprotokoll für diese besondere Art des Gefechts schreibt vor, daß der Kandidat in zwei separaten Gefechtsphasen erfolgreich sein muß, um die volle angebotene Beförderung zu erhalten. In der ersten Phase muß er auf ehrbare Weise alle sich ihm entgegenstellenden Mechs besiegen. Hat er alle Gegner der Phase 1 zerstört, kann er sich entscheiden, sich mit dem dadurch erreichten Rang zufriedenzugeben und auf die Bewerbung um den höheren Rang zu verzichten. Nach Abschluß der Phase 1 wird er vom Testbeobachter über Audio aufgefordert, **ein spezielles Zielobjekt - die Gefechtskugel - anzuvisieren und zu zerstören**, falls er den Test fortsetzen will. **Die Zerstörung der Gefechtskugel eröffnet offiziell Phase 2 des Positionstests.** Zerstört der Kandidat die Gefechtskugel vor der Aufforderung, muß er gegen die Gegner der Phasen 1 und 2 gleichzeitig antreten. Akzeptiert der Kandidat die Phase 2, indem er die Gefechtskugel innerhalb von 15 Sekunden ab der Aufforderung zerstört, muß er alle Gegner dieser Phase besiegen, um auf den höheren angebotenen Rang befördert zu werden. Ein Kandidat, der Phase 2 einleitet, sie aber nicht erfolgreich zu Ende bringen kann, wird nicht befördert und verläßt den Test mit demselben Rang, mit dem er ihn angetreten hat.

Denk an stationäre Mechs! Nicht feuern, greifen erst an, wenn getroffen!

Rangordnung

Ein Mechpilot beginnt seine Laufbahn als MechKrieger. Dies ist der niedrigste Rang in der Kriegerkaste und gibt ihm das Recht, einen Mech zu steuern. Das ultimative Ziel eines MechKriegers ist es, zur Position des Kahns seines Clans aufzusteigen. Um diese höchste Ehre zu erringen, muß der MechKrieger eine vorbildhafte Laufbahn absolvieren, alle möglichen Rangstufen erreichen und die höchsten Clanehren auf sich vereinen, bevor er zum letzten Positionstest für die Rangstufen eines Galaxiscommanders und Khans eingeladen wird.

1 Rang – MechKrieger
2 Rang – Sterncommander
3 Rang – Novacommander
4 Rang – Sterncaptain
5 Rang – Novacaptain
6 Rang – Sterncolonel
7 Rang – Novacolonel
8 Rankg – Galaxycommander
Top Rang – Khan

MW
ST. CMD
NV. CMD
ST. CPT
NV. CPT
ST. COL
NV. COL
G. CMD
Abk

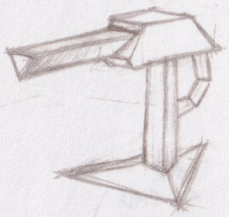
ESC

RUHMESHALLE

In der Ruhmeshalle werden die Piloten geehrt, die im Kampf die höchsten Ehren errungen haben. Diese Meisterkrieger werden mit Namen, Rang, Ehre und Können verzeichnet.

GEFECHTSREGELN

Wir sind durch die Gesetze und Traditionen unserer erhabenen Vorfahren verpflichtet, die Ehre und den Ruhm der Clans hochzuhalten. Die Kriegsführung der Clans folgt einem strikten Ehrenkodex - eine erhabene Tradition, die darauf ausgerichtet ist, Leben zu erhalten statt es zu zerstören. Nur Krieger, die sich an diese Regeln halten, werden siegreich aus dem Kampf hervorgehen und sich der Ehre würdig erweisen, Mechpiloten zu sein. MechKrieger streben nach Perfektion im Kampf, nach Perfektion im Leben als Krieger - alles zum Ruhme des Clans.



- Ein Erfolg beim Erreichen der Primärziele einer Mission bedeutet für einen MechKrieger den Ruhm einer siegreichen Schlacht.
- Durch Leistungen über die normale Pflichterfüllung hinaus, die durch den Erfolg beim Erzielen möglicher sekundärer oder tertiärer Missionsziele erbracht wird, erwirbt ein MechKrieger Anspruch auf die höchste Ehre des Clans.
- Je weniger Personen an einer Schlacht teilnehmen, desto weniger Leben gehen verloren. Indem ein Krieger ein Gefecht in der Tradition des Batchall mit minimalen Mechkräften eingeht, erwirbt er sich die höchsten Schlachtehren.
- Durch den Einsatz leichterer Mechs in einer Schlacht, als die Keshik sie für notwendig erachtet, und den Schutz der Clantechnologie erwirbt sich ein MechKrieger im Verlauf seiner Karriere große Ehre.
- Ein Kampf mit mehreren Mechs gegen einen einzelnen MechKrieger ist nicht sehr ehrenhaft, ein direkter Zweikampf ist mit der höchsten Clanehre verbunden.
- Ein MechKrieger mit Befehl über einen Stern trägt die Verantwortung für seine Sternkameraden. Der Verlust eines Sternkameraden ist nach den Traditionen der Clan-Kriegsführung ein unehrenhafter Akt und wird entsprechend bewertet.
- Ein Kampfeinsatz unter den Bedingungen veränderter Realität, die einen Piloten in dem falschen Glauben der **Unverwundbarkeit** und **unbegrenzten Munition** kämpfen läßt, führt zur dauerhaften Beförderungssperre für den betreffenden Piloten.
- Bewußt gegen einem Mech anzutreten, dessen **Wärme- und Kollisionsschaden-systeme** manipuliert wurden, ist mit Ehrverlust für einen MechKrieger verbunden.

VORBEREITUNGSPROTOKOLL

MISSIONSBESCHREIBUNG

Nach Betreten des **BEREITSCHAFTSRAUMS** erhält jeder MechKrieger eine detaillierte **MISSIONSBESCHREIBUNG** in Form einer codierten Funkbotschaft der Keshik. Die MISSIONSBESCHREIBUNG enthält den Missionsauftrag. die zu erreichenden Missionsziele und einen Situationsbericht des aktuellen Konflikts.

Einnehmen und sichern — dann verteidigen!

MISSIONSARTEN

Der Missionsauftrag der Keshik ist entsprechend der vorgegebenen Gefechtsprozedur für eine der fünf Missionsarten gehalten, auf die ein MechKrieger entsandt werden kann: (1) Angriff, (2) Verteidigung, (3) Geleitschutz, (4) Gefechtspatrouille oder (5) Erkundung. Jede der Missionen verlangt erstklassige Beherrschung eines BattleMechs mit der situationsgerechten Kombination aus Vorsicht, Geschwindigkeit und auf die anliegende Sitation abgestimmter Mischung aus Bewaffnung und Feuerkraft. Für strategische Ratschläge zum effektiven Einsatz der verfügbaren BattleMechs, siehe „BattleMechauswahl" in dieser Sektion.

MISSIONSZIELE

Vor jeder Gefechtsmission erhält der MechKrieger in einer Missionsbeschreibung Informationen über die Missionsziele, die er in seinem Einsatz erreichen soll. Die meisten Missionen umfassen mehrere Ziele, die in ihrer Gesamtheit den Kern seiner Aufgabenstellung bilden. Jede Mission besitzt neben einem oder mehreren **Primärzielen** (die auf jeden Fall erreicht werden müssen) zusätzliche sekundäre und häufig auch tertiäre Ziele.

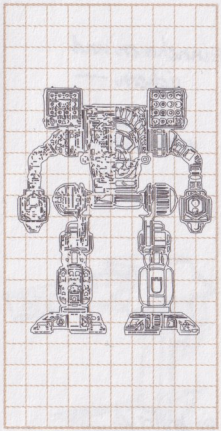
Primärziel

Liste checken!
F12

Der Laufbahn eines MechKriegers kann es nur nützen, wenn er die Aufgabenstellung einer Mission zweifelsfrei versteht. Die **Primärziele** der Mission stellen das Minimum an Erfolg dar, das von ihm erwartet wird, soll die Mission als Erfolg gewertet werden. Das Erreichen beliebiger Sekundär- und/oder Tertiärziele bringt ihm Ehre und Ruhm über einen ehrenhaften Sieg hinaus ein.

Zusätzlich zu den **Primärzielen** einer Mission werden MechKrieger oft angehalten, **Gefechtsziele** zu zerstören, die im Laufe des Einsatzes auftauchen. Dabei handelt es sich um feindliche Objekte, die nicht explizit in der Missionsbeschreibung aufgeführt sind, deren Vernichtung die Kriegsmaschinerie des Feindes jedoch behindert, so daß sie trotzdem anerkannte Ziele darstellen.

Verschiedene Konfliktszenarien verlangen vom MechKrieger zudem die Erfüllung einer zusätzlichen **Rückkehrbedingung**, bevor die Mission offiziell als beendet angesehen werden kann. Dazu muß der MechKrieger seine Maschine an einen vorher vereinbarten Abflugpunkt bringen, wo er von einem Landungsschiff aufgenommen wird. Diese Rückkehrbedingung gestattet dem Clan, die Unversehrtheit des eingesetzten BattleMechs zu überprüfen und senkt das Risiko, daß wertvolle Mechtechnologie vom Feind erobert wird.



Situationsbericht

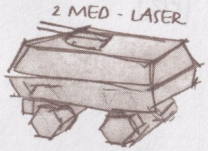
Zum besseren Verständnis der Gesamtumstände, aus denen sich die Gefechtsmission ergeben hat, ist der MechKrieger angehalten, den an jede Missionsbeschreibung angehängten Situationsbericht zu lesen. Situationsbericht stellt die Missionsziele in ein globales politisches Umfeld.

BattleMech-Auswahl

Die Keshik schlägt dem MechKrieger für jede Mission einen geeigneten BattleMech vor. Der MechKrieger ist jedoch berechtigt, innerhalb von der Keshik festgelegter Gewichtsgrenzen einen beliebigen Mechtyp seiner Wahl für die Durchführung der Mission zu bestimmen.

Mechtypen

Der moderne BattleMech ist möglicherweise die komplexeste jemals hegestellte Maschine und ein Triumph der Gefechtsfeldtechnologie. Durch Einsatz komplizierter Methoden ist ein Spektrum von Kampfmaschinen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen enstanden.



Durch Untersuchung der speziellen Möglichkeiten jedes Mechtyps kann ein MechKrieger die Stärken und Schwächen einzelner Maschinen in dern Bereichen Größe, Masse, Geschwindigkeit, Feuerkraft, Beweglichkeit und Entdeckbarkeit abschätzen. Dies hilft ihm, den richtigen Mech für die speziellen Ziele und Umweltbedingungen einer Mission auszuwählen. So ist es beispielsweise üblich, für Erkundungsmissionen eine leichten

Mech einzusetzen, da die nur leicht gepanzerten Maschinen dieser Gewichtsklasse für ihre Leistungen im schnellen Auskundschaften gegnerischen Territoriums bekannt sind.

Für Konfigurationseinzelheiten der Clantechnolgie **siehe Anhang D - BattleMech-diagramme**.

Torso drehen oder sterben!

Feuervogel

Der Feuervogel ist der schnellste aller Clan-Mechs. Um seine Höchstgeschwindigkeit von 162 km/h erreichen zu können, verzichtet er auf stärkere Panzerung. Trotzdem macht seine Bewaffnung ihn auch gegen Maschinen von bis zu 10-15 Tonnen größerer Masse zu einem starken Gegner. Sein geringes Gewicht und die bemerkenswerte Schnelligkeit des Feuervogels machen ihn zu einer ausgezeichneten Wahl für Gefechtspatrouillen und Erkundungsaufträge.

Rotfuchs

Der 30 t schwere und 100 km/h schnelle Rotfuchs ist eine schnelle Kampfmaschine. Er bietet mehr Platz für Waffen und Ausrüstung, was ihm eine größere Variationsbreite in der Bewaffnung und bessere Panzerung gestattet. Dadurch ist der Rotfuchs ein beliebter Trainingsmech und eine gute Wahl für weniger erfahrene Piloten.

Jenner IIC

Mit 35 Tonnen Gewicht bietet der leichte Jenner IIC zusätzliche Raketenlafetten und eine Höchstgeschwidigkeit von 150 km/h – eine deutliche Verbesserung gegenüber dem Jenner der Inneren Sphäre. Geht ein Pilot dieses schnellen Raketenmechs allzu sorglos mit seinem Munitionsvorrat um, sieht er sich in der Rolle eines Zuschauers ohne Verteidigungsgsmöglichkeiten wieder.

Versuch Jenner-Variante nur mit Energiewaffen!

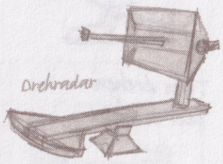
Nova

Als erster mit Sprungdüsen ausgestatteter mittelschwerer Clan-Mech ist die Nova für ihre Beweglichkeit bekannt, die ihr auch in unangenehmen Situationen häufig ein Entkommen ermöglicht. Mit einer Masse von 50 t und einer für ihre Größe enormen Feuerkraft hat sich die Nova bei Patrouillen- und Verteidigungsmissionen bewährt.

im Zweifelsfall ... stürmen

Sturmkrähe

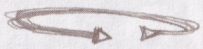
Die Sturmkrähe bietet dem Piloten 55 Tonnen solider Kampfkraft. Mit einer leistungsfähigen Bewaffnung, beträchtlicher Geschwindigkeit und starker Panzerung ist die Sturmkrähe ein austarierter Allroundmech, der die meisten Gefechtsaufträge effektiv zum Abschluß bringen kann.



Bluthund

Als mittelschwerer Mech verfügt der Bluthund über eine solide Mischung von Waffentypen für seine 60 t kampfstarken Metalle. Der wegen seiner Langstreckenfeuerkraft weitverbreitete Bluthund kann ernste Schläge austeilen und ist dabei robust genug, sie auch einzustecken.

(schnell)



Höllenbote

Der Höllenbote ist mit einer guten, umfassenden Bandbreite von Waffensystemen ausgerüstet. Mit 65 t Gewicht ist er ein schneller, harter Allroundmech, der sein Können besonders im Nahkampf und bei Verteidigungsaufgaben unter Beweis stellt.

Kampfschütze II-C

Dieser 65 t schwere Umbau eines Mechmodells der Inneren Sphäre ist diesem durch den Einbau von Impulslasern und Sprungdüsen überlegen. Obwohl er ein harter Gegner ist, leidet der Kampfschütze II-C unter seiner Langsamkeit, die Piloten häufig zwingt, seine Sprungdüsen statt zur Vorwärtsbewegung zum Ausweichen vor einem Angriff einzusetzen. Für Verteidigung und Gefechtspatrouillen ist er gut geeignet.

* hohe Feuerkraft, aber ↑ Temperatur

Nemesis

Mit einem Gewicht von 70 t gehört die Primärkonfiguration der Nemesis zu den schwereren sprungfähigen Mechs. Die Nemesis ist wegen ihrer unbezahlbaren Verbindung von Geschwindigkeit, Bewaffnung und Sprungfähigkeit beliebt.

Waldwolf

Immer aus der Flanke angreifen

Diese 75 Tonnen schwere Kampfmaschine ist ihrer ungeheuren Vielseitigkeit und Widerstandskraft wegen einer der Lieblingsmechs des Clans Wolf. Der beliebte avianoide oder „Vogelbein"-Mech ist mit nahezu allen Waffentypen ausgerüstet und wird häufig von Clancommander benutzt.

Gargoyle

Der Gargoyle bringt 80 mit Feuerkraft vollgepackte Tonnen Gewicht auf die Waage. Allerdings sind seine Waffensysteme äußerst munitionsintensiv, so daß der Pilot konstant ein Auge auf die Munitionsvorräte haben muß. Der ausgezeichnete Nahkampfmech wird oft für Stadtgefechte und zur Bekämpfung von Aufständen eingesetzt.

Kriegshammer II-C

Dieser 80 t-Umbau kommt bei den Clans gerne zum Einsatz. Der für seine Zähigkeit und gleichmäßige Bestückung bekannte Kriegshammer II-C kann lange Gefechtspatrouillen und Angriffsmissionen durchstehen und dem Gegner dabei beträchtlichen Schaden zufügen.

Kriegsfalke

Dieser überschwere BattleMech von 85 Tonnen Gewicht führt eine zehnschüssige Raketenlafette mit, die einen Gegner aus Entfernungen unter Beschuß nehmen kann, die für die meisten Feindeinheiten unüberbrückbar sind. Hinzu kommen Partikelprojektorkanonen, die in einer vernichtenden Breitseite abgefeuert werden können. Der Kriegsfalke genießt hohes Ansehen für seine beachtliche Feuerkraft.

Sprungdüsen = Schlüssel zum Überleben

Marodeur II-C

Wie seine Innere-Sphären-Variante ist auch der 85 t schwere Marodeur II-C mit zahlreichen Lasern und PPKs bestückt, die ihn zu einem furchtbaren Gegner im Nahkampf und bei Verteidigungsmissionen machen. Der Marodeur II-C, Höchstgeschwindigkeit 64,8 km/h, genießt großes Ansehen als ausgesprochen zäher Gegner.

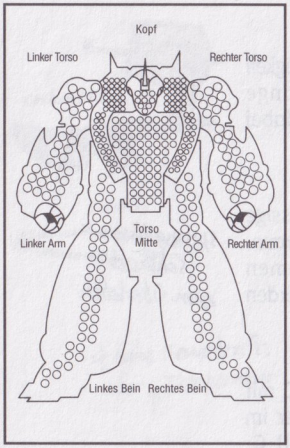
Höhlenwolf

Mit einer Masse von 100 Tonnen ist der Höhlenwolf der schwerste der Clan-Mechs. Er ist mit einem enormen Arsenal von Waffen und schwerer Panzerung ausgestattet, die ihm gestatten, gewaltige Schäden einzustecken, bevor er sich geschlagen geben muß. Seine Nachteile sind das vorgelagerte Position des Cockpits und seine niedrige Geschwindigkeit. Dadurch wird der *Höhlenwolf* oft Freiwild für schnellere Maschinen.

Ziel auf den Kopf Hat uns getroffen. Höhlen!

BattleMechkomponenten

Die interne Struktur eines BattleMechs ist in acht Sektionen unterteilt: Kopf, linker Torso, Torsomitte, rechter Torso, linker und rechter Arm sowie linkes und Rechtes Bein. Jede dieser Sektionen fungiert als Installationszone für Waffen, Munition und sonstige Systeme eines Mechs. Im folgenden sind die einzelnen Komponenten, aus denen sich ein BattleMech zusammensetzt, aufgelistet:



Reaktor

BattleMechs können mit einer breiten Palette von Fusionsreaktoren ausgerüstet werden, deren Leistung ihre maximale Laufgeschwindigkeit bestimmt. Es gibt zwei Arten von Reaktoren: Standard und XL. XL-Reaktoren sind mit neuen, leichteren Abschirmmaterialien umgerüstete Standardreaktoren, die dadurch sehr viel leichter, allerdings auch sperriger werden. Das normale Reaktorgewicht wird bei einem XL-Reaktor halbiert, aber zum Ausgleich belegt er zusätzliche Bauteilzeilen im linken und Rechten Torso.

Cockpit/Gyroskop

Jeder BattleMech benötigt eine Pilotenkanzel mit den Kontrollen für den Piloten, den Lebenserhaltungssystemen und elektronischen Sensoren. Schaden an den Kontrollen eines Mechs haben Auswirkungen auf seine Bewegungs- und Sprungfähigkeit. Zusätzlich benötigt jeder BattleMech einen leistungsstarken Kreiselstabilisator, um sich aufrechthalten und bewegen zu können.

Interne Struktur

Die Interne Struktur ist das Skelett des Mechs. Die interne Struktur eines BattleMechs kann in einer von zwei Clan-Technologien konstruiert werden: mit Standardstahl oder mit Endostahl. Endostahl wird unter schwerelosen Bedingungen aus hochverdichtetem Stahl durch Beimischung von Titan und Aluminium hergestellt. Er ist Tonne für Tonne doppelt so widerstandsfähig wie Standardstahl. Dies geht jedoch auf Kosten der Kompaktheit: Eine interne Struktur aus Endostahl hat weniger Bauteilzeilen für andere Komponenten zur Verfügung.

* Achte auf Wärmeskala

Wärmetauscher

Wärmetauscher gestatten dem BattleMech, die von seinen übrigen Bauteilen erzeugte Abwärme abzuleiten. Doppelte Wärmetauscher können einen Mech mit der doppelten Geschwindigkeit normaler Aggregate abkühlen und wiegen dabei kein Gramm mehr.

Allerdings sind sie erheblich sperriger und beanspruchen eine zusätzliche Bauteilzeile. Mit einer Tonne Gewicht und zwei Bauteilzeilen pro Stück stellen doppelte Wärmetauscher im Torso eine spürbare Begrenzung für die Bewaffnung dar. Siehe „Wärmehaushalt" unter „Grundlagen der Mechführung" in der Sektion **Gefechtsprotokoll**.

■ Sprungdüsen

Die meisten Mechs können mit modular in Torso und Beinen montierten Sprungdüsen ausgerüstet werden, um sie sprungfähig zu machen. Sprungdüsen können jedoch nur montiert werden, wenn in den betreffenden Zonen ausreichende Bauteilzeilen verfügbar sind. Um die gewünschte Sprungreichweite zu erhalten, muß der MechKrieger vor der Entscheidung über die Anzahl der benötigten Sprungdüsen die Gesamtmasse des auszurüstenden Mechs und die Umweltbedingungen der bevorstehenden Mission in Betracht ziehen.

Düsen nützlich bei Beinverlust

■ Panzerung

Die Panzerung eines BattleMechs dient als Schutz für die interne Struktur und die Systeme des Kampfkolosses. Bei der Ausrüstung seines Mechs hat der Pilot die Wahl zwischen zwei Arten von Panzerung: Standard und Ferrofibrit. Ferrofibritpanzerung ist eine verbesserte Version normaler Mechpanzerung mit erheblich aufgewerteter Dehnfestigkeit. Diese verbesserte Panzerung bietet größeren Schutz bei gleichem Gewicht, ist aber sperriger als gleichschwere Standardpanzerung und belegt entsprechend Bauteilzeilen auf der internen Strukur des Mechs.

■ Waffensysteme

Der Pilot kann seinen Mech mit jeder Mischung von Waffensystemen ausrüsten, die dessen Rumpf tragen kann. Dabei muß der MechKrieger die jeweiligen Vorteile der unterschiedlichen Energie-, Raketen- und Geschoßwaffen gegen deren Gewicht und Platzbedarf abwägen. Manche Waffensysteme bieten auf Kosten höherer Abwärme eine größere Schlagkraft, während andere weniger Schaden anrichten, aber Reichweitenvorteile besitzen. Siehe dazu „Waffen" in der Sektion **Gefechtsprotokoll**.

Waffen austarieren
- Abwärme
- Nach-/Aufladezeit
- Munitionsvorrat
- Reichweite

■ Munition

Alle Waffen mit Ausnahme von Energiewaffen (z.B. Lasern) benötigen einen vom Piloten zugeteilten Munitionsvorrat. Auch diese Munition beansprucht Bauteilzeilen auf der internen Struktur des BattleMechs.

Abwurf um Explosion zu verhindern

K

■ Sonstige Ausrüstung

Jeder Clan-Mech ist mit zellularen **CASE**-Munitionslagern ausgerüstet, einer Schadensbegrenzungsvorrichtung, die den Effekt interner Munitionsexplosionen begrenzt. Bei der Explosion eines mit CASE ausgestatteten Munitionsvorrats wird die Gewalt der Explosion von den lebenswichtigen Bauteilen des Mechs wie Cockpit und Reaktor abgelenkt.

Der Pilot kann seinen Mech darüber hinaus mit **MASC** ausrüsten, um die Möglichkeit zu kurzen Sprints mit extremer Geschwindigkeit zu haben. Siehe dazu „MASC" unter „Fortgeschrittene Mechführung" in der Sektion **Gefechtsprotokoll**.

■ Bauteilzeilen

Alle Bauteile eines Mechs müssen auf **Bauteilzeilen** der internen Struktur verteilt werden. Die Anzahl der für einen bestimmten Mechtyp verfügbaren Bauteilzeilen dient als Begrenzung für alle Umbaumöglichkeiten. Die Konstruktion eines BattleMechs ist erst abgeschlossen, wenn für jedes Bauteil die benötigte Anzahl von Bauteilzeilen zugeteilt wurde.

Austarieren eines Mechs

Das **MECHLABOR** gestattet Mechpiloten, ihre Maschinen im Hinblick auf Geschwindigkeit, Panzerung, Bewaffnung und Ausrüstung innerhalb der bestehenden Möglichkeiten beliebig umzubauen. Erfahrenen MechKriegern, die ihre Maschinen an ihre persönlichen Wünsche anpassen wollen, haben ebenso Zugang zum Mechdesignlabor wie Piloten, die ihre zugeteilten Mechs umbauen möchten.

Bei der Mechkonstruktion werden unter Berücksichtigung einer funktionstüchtigen Balance von Masse und Platz die gewünschten Bauteile auf einen Standardrumpf montiert. Bei jedem Neudesign ist es notwendig, Vor- und Nachteile verschiedener Lösungen gegeneinander abzuwägen. Es ist beispielsweise möglich, einen Mech mit extrem hoher Feuerkraft zu konstruiren, doch wird das damit verbundene hohe Gewicht die Maschine recht langsam machen. Siehe **Anhang B — Aus- und Nachrüstung eines BattleMechs**.

STERNFORMATION

Die Organisation von Mecheinheiten auf dem Schlachtfeld basiert auf der Einheit des Sterns. Ein Stern kann bis zu drei Mitglieder umfassen, von denen eines als Commander des Sterns fungiert. Nach jeder Missionsbeschreibung sollte ein MechKrieger das **STERNFORMATION**s-Hologramm aufrufen, um sich über die empfohlene Mechaustellung für die anstehende Mission zu informieren. Hier kann der MechKrieger auch Informationen über die Gesamtmasse, die Höchstmasse pro Mech und die Höchstzahl der Sternstrahlen abrufen, die für die anstehende Mission von der Keshik festgelegt wurden.

Zu diesem Zeitpunkt haben die Piloten die Wahl, Sternkameraden bis zum von der Keshik festgelegten Maximum hinzuzufügen oder zu streichen und die Mission mit einem größeren oder kleineren Stern zu starten. Nachdem die Größe des Sterns feststeht, kann der Sterncommander einen neuen Mechtyp für sich oder seine(n) Sternkameraden wählen – oder die bestehenden Mechkonfigurationen für den gesamten Stern innerhalb der von der Keshik vorgegebenen Grenzen bezüglich Sterngröße und Mechgewicht verändern.

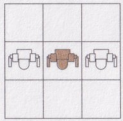
Der Sterncommander kann vor Beginn der Mission zudem die Positionen ihrer BattleMechs entsprechend einer der sechs verfügbaren Sternformationen festlegen. Alle Sternkameraden beginnen die Mission in Formation und warten auf ihre Befehle. Die Sternformation kann in Reaktion auf feindliche Aktivitäten nach Beginn der Mission jederzeit verändert werden. Eine strategische Umgruppierung des Sterns kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Die Umgruppierung eines Sterns sollte effektiverweise erst erfolgen, nachdem der MechKrieger die Richtung kennt, aus der ein bevorstehender feindlicher Angriff zu erwarten ist. Der Sterncommander muß darauf vorbereitet sein, je nach taktischer Ausrichtung der Mission (z.B. offensiv, defensiv oder erkundend), aber auch nach den Umständen der aktuellen Gefechtssituation eine passende Formation zu wählen.

Um seine Sternkameraden im Gefecht leichter identifizieren zu können, kann der Sterncommander **Rufzeichen** für diese festlegen, indem er den Namen über dem betreffenden Sternmitglied im **Sternformation**s-Hologramm anwählt.

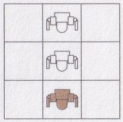
Taktische Sternformationen

Reiserichtung



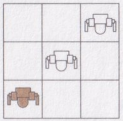
Linie frontal

In dieser Formation stellen sich die Mechs der Einheit nebeneinander auf. Sie ist von vorteilhaft, wenn es darum geht, die gesamte Feuerkraft einer Einheit gegen Feinde einzusetzen, die sich direkt in Marschrichtung des Sterns befinden. Sie gestattet treffsicheren Waffeneinsatz ohne komplexe Lenk- oder Navigationstechniken einsetzen zu müssen.



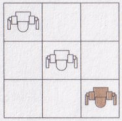
Marschlinie

In dieser Formation werden die Mechs hintereinander gruppiert. Sie wird für Angriffsmissionen empfohlen, in denen der Stern direkt in schwer verteidigtes feindliches Territorium vorstoßen muß. Die Marschlinienformation ist sehr effektiv bei feindlichen Hinterhalten senkrecht zur Marschrichtung des Sterns oder wenn ein feindlicher Angriff von der Seite zu erwarten ist.



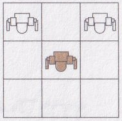
Staffel links

In dieser Schrägformation formieren sich die Mechs des Sterns in einem 45-Grad-Winkel schräg links voraus zu ihrem Flügelmann. Sie ist gegen eine mögliche Feindbedrohung von links voraus einzusetzen und gewährt den Mechs des Sterns Schutz, während sie gleichzeitig eine freie Schußlinie für den Waffeneinsatz sichert.



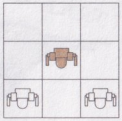
Staffel rechts

Die alternative Schrägformation ist im 45-Grad-Winkel nach rechts orientiert. Auch diese Formation liefert gleichzeitig Flankenschutz und ein freies Schußfeld. Sie ist vor allem gegen eine von rechts voraus erwarteten Feind effektiv.



Keil

Diese als besonders ehrenvoll angesehene Formation gestattet dem Sterncommander, eine feindliche Formation mit minimaler Unterstützung zu zweiteilen. Ein solches Manöver ist gefährlich, wird aber in Szenarien mit schwerbewaffneter Erkundung und minimaler Verteidigungsaktion empfohlen.



Zange

Diese Allroundformation gestattet dem Sterncommander, seine Einheit aus einer rückwärtigen Position zu befehlen. Sie ist als bewährte Taktik zur Einkreisung eines Gegners unter maximaler Frontdeckung für die Position des Sterncommanders etabliert.

COCKPITKONTROLLEN

Dieser Vorbereitungsbereich gestattet einem Piloten, die periphären Kontrollsysteme seines Mechs vor dem Start einer Mission für seine speziellen Wünsche und Bedürfnisse einzurichten. Die Keshik stellt jedem Piloten vor Missionsbeginn eine empfohlene Konfiguration (Grundeinstellung) zur Verfügung. Siehe dazu **Anhang A - Grundeinstellungskontrollen**.

GEFECHTSVARIABELN

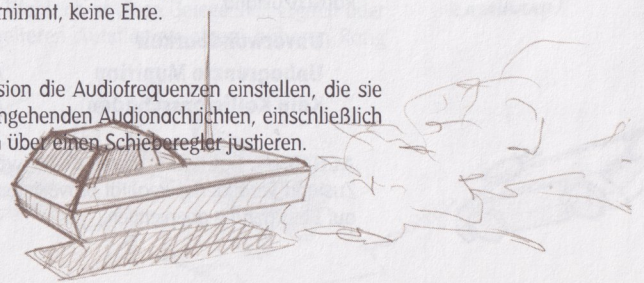
SCHWIERIGKEIT

Der Schwierigkeitsfaktor einer Mission ist abhängig davon, inwieweit der MechKrieger sich zur Feststellung feindlicher Schwachstellen auf den Feuerleitcomputer seines Mechs verläßt. Mögliche Schwierigkeitsstufen sind leicht, mittel und schwer. Benötigt ein MechKrieger weitgehende Unterstützung von den Bordsystemen (Leicht), hat er wenig Gelegenheit, seine Pilotenfähigkeiten unter Beweis zu stellen. Dementsprechend gewinnt er durch einen Sieg nur wenig Ehre. Ein MechKrieger wird mit größerer Ehre und höherem Ruhm für die Annahme von Missionen geehrt, in denen er den Feuerleitcomputer kaum in Anspruch nimmt (schwer).

Die Schwierigkeit einer Mission wird auch durch die Fähigkeit eines Piloten bestimmt, die Abwärme seines Mechs zu kontrollieren. Ein Pilot kann seinen Mech nach Wahl mit EIN- oder AUSgeschaltetem Wärmeanzeige steuern. Es ist jedoch unehrenhaft, sich auf die Leistung der computerisierten Kontrolle zu verlassen, statt diesen wichtigen Aspekt der Mechführung selbst zu übernehmen. Daher erhält ein MechKrieger für eine Mission, die er ohne Verwendung der Wärmeanzeige unternimmt, keine Ehre.

AUDIO

MechKrieger können vor dem Start einer Mission die Audiofrequenzen einstellen, die sie im Cockpit empfangen. Die Lautstärke aller eingehenden Audionachrichten, einschließlich der Mitteilungen des Bordcomputers, läßt sich über einen Schieberegler justieren.



DETAIL

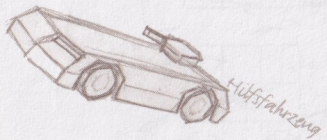
Die **Detailkontrolle** eines Mechs gestattet dem MechKrieger, vor Missionsbeginn die visuellen Systeme des Cockpits seinen Bedürfnissen anzupassen. Um die (PC-) Systemleistung zu erhöhen, empfiehlt es sich, die **Detailfunktionen** zu deaktivieren (auf AUS oder Niedrig zu schalten):

Objektoberfläche (AN/AUS)	Kontrolliert die Oberflächendarstellung aller künstlichen Objekte.
Geländeoberfläche (AN/AUS)	Kontrolliert die Oberflächendarstellung der meisten natürlichen Geländeformationen.
Detaildarstellung (Niedrig/Hoch)	Kontrolliert die Detailgenauigkeit der Objektdarstellung.
Objektdichte (Niedrig/Hoch)	Kontrolliert die Dichte der dargestellten Objekte.
Explosionstrümmer (AN/AUS)	Kontrolliert die Menge der bei der Vernichtung von Objekten erzeugten Trümmer.
Auflösung	Stellt die Grafikauflösung der Anzeige ein: 320 x 200, 640 x 480 oder 1024 x 768. (Nicht alle Einstellungen sind mit jeder Grafikkarte darstellbar.)

VERÄNDERTE REALITÄT

Zahlreiche MechKrieger berichten von Gefechten, in denen ihr BattleMech zeitweilig unbesiegbar erschien. Unsere Wissenschaftler erklären diese gelegentlichen Episoden veränderter Realität als durch die Euphorie eines Kriegers hervorgerufenen Rauschzustand.

Unverwundbarkeit	AUS/AN (unehrenhaft)
Unbegrenzte Munition	AUS/AN (unehrenhaft)
Kein Kollisionsschaden	AUS/AN (unehrenhaft)



ACHTUNG: Sollte ein MechKrieger während seiner Gefechtslaufbahn bewußt einen Zustand veränderter Realität provozieren, wird ihm die Keshik mit Sicherheit jedes Recht auf Beförderung aberkennen.

MISSIONSSTART

Nach Annahme einer Mission werden der MechKrieger, sein BattleMech und seine Sternkameraden an Bord eines Landungsschiffes ins Missionsgebiet transportiert. Häufig wartet das Landungsschiff im Schwebeflug über der Oberfläche des Planeten bis zum Abschluß der Mission, aber manchmal machen die Umweltbedingungen auch einen Abflug notwendig. In diesem Fall kehrt das Landungsschiff nach Abschluß der Mission zu einer schnellen Evakuierung zurück. Alle Arrangements bezüglich Abwurf und Abholung der MechKrieger sind in der **Missionsbeschreibung** enthalten. Der Mechpilot kann diese Information nach dem START jederzeit über die **Missionszielanzeige** wieder abrufen.

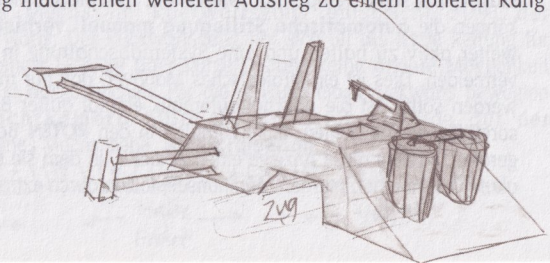
Missionsinfo → F12

NACHBESPRECHUNG

Die Nachbesprechung einer Mission liefert dem MechKrieger eine detaillierte Einschätzung seiner Leistungen während des Gefechts. Die Nachbesprechung stellt fest, ob die Mission als Erfolg oder Fehlschlag gewertet wird, und führt die Missionseinzelheiten auf, aus denen die ehrbaren oder unehrenhaften Leistungen des Mechpiloten ersichtlich werden. Nach dem erfolgreichen Abschluß einer Mission beschreibt die Nachbesprechung die positiven Auswirkungen, die durch das Erreichen der Missionsziele eingetreten sind ebenso, wie weitergehende Belange, die mit den Leistungen des MechKriegers in Verbindung stehen. Zu diesem Zeitpunkt erhält der MechKrieger auch Gelegenheit, seinen Rang zu verbessern, soweit dies gerechtfertigt erscheint.

Das Roshak-Manöver (Todeskreis) 2 Sterne drehen 90° ↓ Alle feuern nach innen (Schlacht um Rasalhaag)

Hat ein MechKrieger jedoch in seinem Missionsauftrag versagt, wird er über die negativen Auswirkungen seines Fehlschlags informiert und erhält Gelegenheit, seine Ehre wiederherzustellen, indem er versucht, die Missionsziele in einem zweiten Versuch doch noch zu erreichen. Der MechKrieger hat die freie Wahl, ob er diese Gelegenheit ergreift oder ablehnt, aber eine Ablehnung macht einen weiteren Aufstieg zu einem höheren Rang unmöglich.



GEFECHTSPROTOKOLL

GRUNDLAGEN DER MECHFÜHRUNG

Vorsicht: Nicht über Rot!

Eine effektive Leistung als Mechpilot setzt effektiven Einsatz der grundlegenden Cockpitsysteme sowie sorgfältige Analyse der Missionsziele und planetaren Umgebung voraus. Der erste Schritt zu einer erfolgreichen Karriere ist das Meistern der Grundlagen der Mechführung.

WÄRMEABLEITUNG

* Bei kritischer Hitze auf MG umschalten!

Eines der größten Probleme, mit denen ein BattleMech während des Gefechts zu kämpfen hat, ist der interne Hitzestau. Ein BattleMech erzeugt Abwärme, wann immer er sich bewegt, eine seiner Waffen abfeuert oder sich in einem Gebiet intensiver Hitze aufhält. Als einzige Möglichkeit, dieses aufgestaute Wärme abzuleiten, besitzt er Wärmetauscher. Übermäßige Aktivität des Piloten (d.h. übertriebener Waffeneinsatz) oder überhöhte Außentemperaturen können dazu führen, daß ein BattleMech mehr Wärme aufbaut, als er ableiten kann.

Wenn die Innentemperatur kritische Werte erreicht, besteht die Gefahr, daß eingelagerte Munition oder andere Systeme eine interne Explosion auslösen. Um solche katastrophalen Schäden an kostbarer Clantechnologie zu verhindern, sind BattleMechs so konstruiert, daß sie sich automatisch stillegen, wenn die Betriebstemperatur des Mechs bestimmte Maximalwerte übersteigt. Damit bleibt der BattleMech gezwungenermaßen inaktiv, bis seine Temperatur wieder auf akzeptable Maße gesunken ist. Mechpiloten können die **automatische Stillegung manuell verhindern**, um die Waffensysteme weiter aktiv zu halten und eine Systemabschaltung in gefährlichen Situationen zu vermeiden. Dies ist ein strategisches Manöver, das nur mit größter Vorsicht angewandt werden sollte. Ist die Abschaltautomatik einmal außer Betrieb gesetzt, sollte der Pilot sorgfältig darauf achten, nicht komplett in den **ROTEN** Bereich der **Wärmeanzeige** zu geraten. Erreicht diese Anzeige einen Zustand, in dem sie komplett **ROT** leuchtet, besteht akute Gefahr einer internen Munitionsexplosion durch extreme Betriebstemperaturen.

Automatische Stillegung manuell abschalten

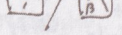
NEUROIMPULSKONTROLLE

Das Grundelement der Steuerungssysteme eines BattleMechs ist der Neuroimpulshelm. Dieser klobige Helm bedeckt normalerweise den gesamten Kopf des MechKriegers und wird fest mit den Schulterpolstern seiner Kühlweste verbunden. Elektroden an der Innenseite des Neurohelms übertragen Sensorinformationen der Bordsysteme des BattleMechs direkt an den Piloten und wandeln Rohdaten über Haltung, Bewegung, Balance und Geschwindigkeit in vom menschlichen Gehirn verwertbare Nervenimpulse. Gleichzeitig übersetzen der Helm und der damit gekoppelte Computer die Impulse aus dem Gehirn des MechKriegers in Signale, die direkt an den Kreiselstabilisator und die Myomermuskulatur des Mechs weitergeleitet werden. Auf diese Weise werden die reflexartigen Körperbewegungen entsprechenden Aktionen des BattleMechs unbewußt vom Piloten kontrolliert, dessen Bewußtsein dadurch in der Lage ist, sich je nach Bedarf dem Einsatz der Waffen und übrigen Systeme zu widmen.

GESCHWINDIGKEIT

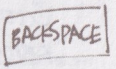
Die Geschwindigkeitskontrollen regeln die verfügbare Energie für die Bewegungssysteme des BattleMechs, genauso, wie im 20. Jahrhundert auf Terra das Gaspedal die Geschwindigkeit eines Automobils kontrollierte. Der Kontrollhebel kann direkt auf vorgegebene Werte geschoben und eingerastet werden. Entsprechende Rasten von Stillstand bei eins (1) über halbe Leistung bei fünf (5) bis zu Höchstgeschwindigkeit bei null (0) sind auf der **Geschwindigkeitsanzeige** der Cockpitkontrollen eingezeichnet. Die Leistung kann daneben auch exakt justiert werden. Wird ein Mech mit voller Leistung bewegt, bleibt das nicht ohne Folgen. Je höher die Geschwindigkeit, mit der ein MechKrieger seine Maschine bewegt, desto höher ist auch die Neigung zum Wärmestau und die Gefahr einer internen Munitionsexplosion.

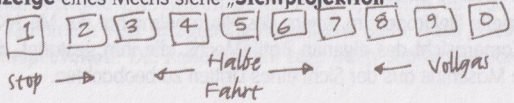
Geschwindigkeit steigern/senken



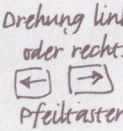
Der MechKrieger kann seinen BattleMech auch rückwärts bewegen. Die maximale Geschwindigkeit eines Mechs im Rückwärtsgang entspricht 50% der Höchstgeschwindigkeit vorwärts. Der Rückwärtsgang hat sich oft als letzte Rettung für Piloten erwiesen, die in einem Gefecht über kurze Distanz keine andere Möglichkeit haben, feindlichem Beschuß auszuweichen. Für die Lenkung eines rückwärts bewegten Mechs ist die **Hecksichtkamera** hilfreich. Für deren Position auf der **Multifunktionsanzeige** eines Mechs siehe „**Sichtprojektion**".

Rückwärtsgang





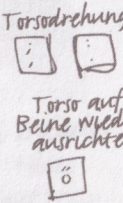
LENKUNG



Die Manöverfähigkeit eines BattleMechs basiert grundlegend auf der Fähigkeit seines Piloten, ihn unter den höchst variablen Umständen eines Gefechts zu steuern. Einen Mech effektiv zu lenken, erfordert vom MechKrieger eine konstante Neueinschätzung der Umgebungsbedingungen und Bewertung der damit zu vereinbarenden Geschwindigkeit. Dabei mußbeachtet werden, daß eine Kollision zwischen zwei Objekten mit erhöhter Geschwindigkeit zu Schäden an der internen Struktur eines Mechs führen kann.

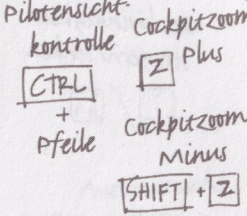
Auch das Drehen eines BattleMechs erfordert eine sorgfältige Berechnung der gegebenen Situation. Da der benötigte Wendekreis unmittelbar von der Geschwindigkeit des Mechs abhängt, wird als Standardverfahren vor Beginn einer Drehbewegung ein Senken der Mechgeschwindigkeit empfohlen.

TORSODREHUNG



Mit Ausnahme der *Nova* sind alle BattleMechs zu Torsodrehungen um bis zu 90 Grad nach links oder rechts in der Lage. Dadurch ist es möglich, einen Feind aus der Flanke anzugreifen, während der Mech sich in eine andere Richtung bewegt. Damit eine Torsobewegung als Gefechtsmanöver effektiv ihren Zweck erfüllen kann, sind Timing und Koordination von entscheidender Bedeutung. Die jeweilige momentane **Torsodrehung** wird in der **Sichtprojektion** durch einen **GRÜNEN** Balken über der **Richtungsanzeige** dargestellt.

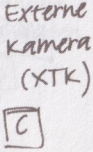
PILOTENSICHTKONTROLLE



Der Pilot kann aus der Kanzel nach links, rechts, oben oder unten sehen, um sich einen besseren Überblick über seine Umgebung zu verschaffen, ohne den Mech oder dessen Torso zu drehen. Zu diesem Zweck kann der Pilot entweder einen kurzen Blick in eine bestimmte Richtung werfen oder sich in diese Richtung neu orientieren. Der Einsatz dieser Möglichkeiten hilft bei der Entdeckung feindlicher Bedrohungen, die sich nicht in der direkten Sichtlinie des MechKriegers befinden.

Durch den Einsatz des Optischen Vergrößerungssystems kann der Pilot jede dieser Cockpitansichten per **Zoom** näher **heranholen** oder **erweitern**, um einen kleineren Ausschnitt größer zu sehen oder einen größeren Ausschnitt insgesamt zu überblicken.

EXTERNE KAMERA (XTK)



Über spezielle Elektroden im Innern des Neurohelms hat der MechKrieger Zugriff auf eine externe Kamerasicht des eigenen BattleMechs, die ihm gestattet, den laufenden Konflikt und seine Maschine aus der Sicht eines Dritten zu beobachten.

Satellitenverbindung

Die **Satellitenverbindung** liefert dem MechKrieger ein Bild des Missionsgeländes aus der Vogelperspektive eines synchronorbitalen Beobachtungspunktes in einem Kilometer Höhe. Diese Vektordarstellung des Satellitenbildes wird ihm über den Neurohelm zugespielt. Der Pilot kann die Vergrößerung der **Satellitenzuspielung** erhöhen, um eine detailliertere Darstellung des Geländs zu erhalten, oder verkleinern, um ein größeres Gebiet einsehen zu können.

Satelliten-verbindung F3

Satelliten-zoom Plus X

Satelliten-zoom Minus = SHIFT + X

Lichtverstärkung/Infrarotoptik

Dieses optische Hilfssystem ist in Dunkelheit, Dämmerung oder unter klare Sicht behindernden atmosphärischen Bedingungen von Vorteil. Nachts oder bei geringer Sichtweite kann der Pilot durch Infrarotsensoren seine Umgebung deutlicher erkennen.

Lichtverstärker an/aus L

Sichtprojektionen

Sichtprojektionen durchgehen F1

Diese Darstellungen werden über den Neurohelm direkt auf die Netzhaut des Piloten projiziert und überlagern dessen normale Wahrnehmung. Durch kritische Sensorentreffer können diese Systeme beschädigt oder zerstört werden.

■ Radarsystem

Sichtprojektion aus = F11

Die Radaransicht liefert dem MechKrieger über farbkodierte Echozeichen Zugriff auf die Langstreckenortung seines BattleMechs. Innerhalb eines einstellbaren Umkreises um den eigenen Mech werden Feindbedrohungen gemeldet und die Position eigener Mechs in einer Entfernung von bis zu einem Kilometer (Grundeinstellung) angezeigt. Auf der Radaransicht erscheinen alle Feinddaten in **ROT**, alle Daten über Einheiten der eigenen Seite in **GRÜN**, neutrale Daten in **BLAU** und NAV-Punkte in **GELB**. Das „V" markiert das auf dem Drehwinkel des Mechtorsos beruhende Sichtfeld.

Radaransicht (1/4-Bild/ Vollbild) F2

Durch Aktivierung der **Zoomfunktion** des Radarschirms kann die Detailgenauigkeit der Radardarstellung erhöht werden, wobei die Signalreichweite allerdings von 2,0 km auf 500 m reduziert wird. Außerdem hat der Mechpilot die Möglichkeit, zwischen der Standardradaranzeige und einer Vollschirmdarstellung umzuschalten, die auf das Fadenkreuz des BattleMechs zentriert ist. Das Radarsystem eines Mechs kennzeichnet auch die momentan erfaßte Zieleinheit eines Mechs, indem es das betreffende Echozeichen durch Klammern oder Farbgebung hervorhebt. Siehe dazu „Zielerfassung" in der Sektion **Gefechtsprotokoll**. Die Radaransicht zeigt auch den momentan angepeilten

NAV-Punkt. Siehe dazu „NAV-Punkte" unter „Navigation" in dieser Sektion.

■ Richtungsanzeige

Diese Anzeige zeigt dem Mechpiloten die Bewegungsrichtung seiner Maschine in Grad, wobei null Grad eine Ausrichtung genau nach NORDEN anzeigt. Die Richtung zum Zielobjekt wird durch **ROTE** Pfeile dargestellt, und ein **GRÜNER** Balken über dieser Anzeige informiert über die momentane Torsodrehung.

■ Waffenanzeige

Die **Waffenanzeige** in der rechten Oberecke der **Sichtprojektion** listet alle Waffen eines BattleMechs auf. Die aktuell ausgewählte Waffe ist durch Umrandung gekennzeichnet. Merke: Durch kritische Treffer ausgefallene Waffen erscheinen in **ROT**. In der Grundeinstellung zeigt die Anzeige alle Waffen in einer Gruppe, arrangiert nach ihrer Position auf der linken oder rechten Seite des Mechs. Die **Waffenanzeige** kann auch bis zu drei spezielle Waffengruppen unterscheiden, die jeweils farblich gekennzeichet werden: **GRÜN**, **WEISS** und **GELB**. Siehe dazu das Verfahren zur „Gruppierung von Waffen" unter „Bewaffnung" in dieser Sektion.

■ Höhenmesser

Der **Höhenmesser** auf der linken Seite der Pilotenkonsole zeigt die momentane Position des BattleMechs in Metern über dem Horizont. Eine **GELBE** Markierung auf dieser Skala kennzeichnet Meereshöhe und eine **BLAUE** Markierung die Bodenhöhe des Geländes unter den Füßen der Maschine. Dadurch kann der MechKrieger jederzeit die momentane Höhe seines Mechs feststellen. Die Höhe eines Zielobjektes wird durch einen kleinen **ROTEN** Pfeil gekennzeichnet. Der Höhenmesser ist besonders bei der Berücksichtigung atmosphärischer Effekte während der Überquerung von Gebirgen und beim Einsatz von Sprungdüsen von Wert.

■ Tachometer

Diese **Sichtprojektionsanzeige** gibt die momentane Bewegungsenergie eines BattleMechs an - wobei **GRÜN** eine Vorwärts- und **BLAU** eine Rückwärtsbewegung anzeigt. Auf der linken Seite des **Tachometers** zeigt eine kleine Digitalanzeige die aktuelle Geschwindigkeit in Stundenkilometern. Bei Rückwärtsbewegung des Mechs zeigt sie negative Km/h-Werte.

Fadenkreuz

Das **Fadenkreuz** kennzeichnet das Objekt, auf das die Waffen eines BattleMechs ausgerichtet werden. Es erscheint in **GRÜN**, wenn das aktuelle Waffensystem ausgerichtet und feuerbereit ist, oder in **GELB**, während das Waffensystem nachgeladen oder (bei Energiewaffen) aufgeladen wird. Ein **ROTES** Fadenkreuz zeigt an, daß das Zielobjekt sich in Schußlinie und Reichweite der gewählten Waffe befindet, bzw. bei zielsuchenden Waffen, daß der Feuerleitcomputer das Ziel erfaßt hat. Siehe dazu „Zielerfassung" in der Sektion Gefechtsprotokoll.

Zielerfassungsmarkierungen

Wenn ein Zielobjekt anvisiert ist, wird es zur Kennzeichnung in eckigen Markierungsklammern dargestellt. Diese Klammern sind wie folgt farblich kodiert: **GRÜN** für ein Objekt der eigenen Seite, **ROT** für ein Feindobjekt und **BLAU** für ein neutrales Objekt (z.B. ein nicht-feindliches Gebäude).

Auf der **Richtungsanzeige** erscheint eine **ROTE Markierung**, mit der die relative Bewegungsrichtung des ausgewählten Ziels angezeigt wird, und auf dem **Höhenmesser** zeigt eine Markierung dessen momentane Höhe an.

Zielkamera

Die **Zielkameraanzeige** identifiziert das anvisierte Objekt und zeigt dessen aktuelle Aktionen und Orientierung relativ zum Mech des Piloten. Diese Anzeige läßt sich zwischen einer detaillierten optischen Darstellung und einer Vektorgrafik umschalten, um den momentanen Schaden des Zielobjekts abzulesen. In der Vektordarstellung werden Schäden farblich gekennzeichnet: **GRÜN** = unbeschädigt/kaum beschädigt, **GELB** = mittlerer Schaden, **ROT** = kritischer Schaden, **SCHWARZ** = Maximalschaden. Siehe dazu „Zielansicht" unter „Zielerfassung" in dieser Sektion.

Zielen
(F4)

Zielinformation

Wenn ein Objekt oder ein NAV-Punkt erfaßt ist, identifiziert der Bordcomputer des Mechs das Zielobjekt mit dessen Namen und der momentanen Entfernung in Metern. Diese Zielinformation erscheint an der unteren linken Seite der **Sichtprojektion** (unter der **Zielkameraanzeige**, falls diese aktiv ist). Über den **Inspektionsbefehl** hat der Mechpilot die Möglichkeit, weitere Informationen über zahlreiche Objekte abzurufen.

Vor Feuern immer Zielerfassung abwarten

Außer-Sicht-Zielindikator

Entfernt sich ein angepeiltes Zielobjekt aus der Sichtweite des Mechpiloten, wird dieser mittels eines **Außer-Sicht-Zielindikators** auf die relative Richtung des Zieles aufmerksam gemacht. Dieser Indikator hat die Form eines **ROTEN** Pfeiles am Rand der Sichtprojektion. Zusätzlich erscheint dieser Indikator in reduzierter Darstellung auf der Radaransicht.

Wärmeanzeige

Diese Wärmeanzeige mißt Produktion und Ableitung der Abwärme eines BattleMechs. Die Temperatur ist in drei Bereiche unterteilt: **BLAU** = kühl, **GELB** = warm und **ROT** = heiß (überhitzt). Die **DeltaTemp-Anzeige** verfolgt konstant die Veränderungen der Innentemperatur, sprich: die Geschwindigkeit des Wärmeanstiegs bzw. Wärmeabbaus.

Sprungkapazitätsanzeige(SKA)

Die **SKA** erscheint nur in der **Sichtprojektion** sprungfähiger BattleMechs. Sie zeigt die verbleibende Reaktionsmasse der Sprungdüsen an.

Multifunktionsanzeige (MFA)

Diese **Sichtprojektion** wird beim Abwurf automatisch gestartet. Der Mechpilot kann zwischen der **Vektorgrafik-Schadensanzeige** (Grundeinstellung) und einer spezifischeren Schadensdarstellung sowie mehreren optionalen Kameraeinstellungen umschalten:

Mechschaden F5

Vektorgrafik-Schadensanzeige

In aktiviertem Zustand liefert dieses System eine farbkodierte Darstellung der Schäden des eigenen BattleMechs: **BLAU** = Nicht/oberflächlich beschädigt; **GELB** = beschädigt; **ROT** = kritischer Schaden und **SCHWARZ** = maximaler Schaden.

ACHTUNG: Mechtrefferzonen, die **SCHWARZ** dargestellt werden, sind unbrauchbar und möglicherweise völlig vernichtet.

Detailliert und genau

KoTAB (Kopf-Torso-Arme-Beine) Schadensbericht

Diese detaillierte Darstellung zeigt trefferzonenspezifische Schadensinformationen für den eigenen BattleMech, sowie die verbleibende Panzerung für diese Zone (**GRÜN**). Der Schaden für die verschiedenen Trefferzonen wird in Balkengrafikform angezeigt. Die Trefferzonen sind: Kopf, Torso, Arme und Beine - wobei der Torso in insgesamt

sechs Zonen unterteilt ist, nämlich jeweils linke, mittlere, rechte Front und Rücken.

- **Hecksicht**
  Wird die **Hecksichtkamera** aktiviert, zeigt sie eine Außenansicht des Geländes hinter dem Mech und gestattet dem MechKrieger zu sehen, was hinter seiner Maschine vorgeht.

- **Bodensicht**
  Die **Bodensichtkamera** blickt senkrecht unter den Mech - dies ist während des Sprungdüseneinsatzes von Wert, vor allem beim Versuch eines **Todessprung**s. Für die Vorgehensweise bei einem **Todessprung** siehe „Sprungdüseneinsatz" unter „Fortgeschrittene Mechführung" in dieser Sektion.

- **Geschützsicht**
  Die **Geschützsichtkamera** kann beim Abfeuern einer Waffe aktiviert werden, um die Flugbahn des Geschosses zu verfolgen, bis es das Ziel erreicht. Nach Abschuß einer Raketensalve kann der Pilot eine Vollschirmversion aufrufen, um den Flug der Raketen zu verfolgen.

Hecksicht F7

Bodensicht F8

Geschützsicht F9

Geschützschicht (Vollschirm) F10

Systemstatus

Diese Bordcomputeranzeige überwacht mehrere fortgeschrittene Bordsysteme, die der MechKrieger während des Gefechts durch simplen Tastendruck aktivieren kann:

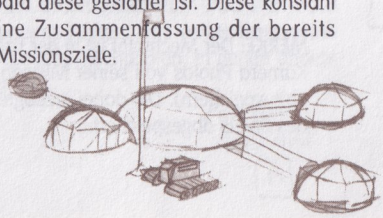
Lichtverstärkung	AN/AUS
3D-Sichtprojektion	AN/AUS
Sichtprojektion	AN/AUS
Rettungssystem	AN/AUS

Systemstatus U

Missionsziele/-order

Der Pilot kann kann eine knappe Auflistung der primären, sekundären und tertiären Missionsziele der laufenden Mission aufrufen, sobald diese gestartet ist. Diese konstant aktualisierte Liste liefert dem MechKrieger eine Zusammenfassung der bereits abgeschlossenen Aufgaben sowie den Status aller Missionsziele.

Missionsziele/-order F12



Gefechts-parameter/ Ende
ESC

Exit MechWarrior 2 zurück zu DOS
ALT + ESC

.GIF-Kamera
CTRL + P

GEFECHTSPARAMETER

MISSIONSABBRUCH

Obwohl dies als Niederlage gewertet wird, kann der MechKrieger eine akzeptierte Mission abbrechen, sobald er sich im Missionsgebiet befindet. Die Keshik verachtet eine solche Verschwendung von Energie und Material und wird die Karriere des betreffenden Piloten dementsprechend bewerten.

SYSTEMEICHUNG

Dieses Unterprogramm des Bordcomputers gestattet dem MechKrieger, verschiedene Cockpitkontrollen bei Bedarf neu einzustellen. Dies schließt unter anderem Eingabegeräte und Monitorhelligkeit ein. Siehe hierzu **Anhang A - Grundeinstellungskontrollen**

AUDIOKONTROLLE

Nach Annahme einer Mission kann der Pilot auf Wunsch die Lautstärke aller Audiodaten verändern: Geräusche, interne Kommunikation und Musik.

GEFECHTSVARIABELN (LEISTUNGSEINSTELLUNGEN)

Diese visuelle Detailkontrolle gestattet dem Piloten, nach Beginn einer Mission die visuellen Systeme der Pilotenkanzel zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Diese können (auf bestimmten PC-Systemen) Einfluß auf Kampfgeschwindigkeit und Leistung haben und sollten entsprechend eingestellt werden:

Objektoberfläche	AN/AUS
Geländeoberfläche	AN/AUS
Detaildarstellung	Niedrig/Hoch
Objektdichte	Niedrig/Hoch
Explosionstrümmer	AN/AUS

MERKE: Der Mechpilot ist in der Lage, während des Gefechts durch Aktivierung einer .GIF-Kamera Photos von seiner Mission zu schießen (eine Momentaufnahme des Bildschirms abzuspeichern). Die dabei erzeugten Dateien werden als MW2*.GIF im Hauptverzeichnis des Spiels abgespeichert.

Feigheit vor dem Feind (Flucht nach DOS)

Viele Krieger suchen ihr Heil in dieser ehrlosen Flucht, wenn alles verloren ist. Die Keshik hält alle derartigen Schwächeanfälle ihrer Piloten fest.

Navigation

Zur effizienten, missionsbezogenen Steuerung eines BattleMechs muß der MechKrieger die vorgegebene Navigationssequenz seiner Mission befolgen.Vor Beginn jeder Mission wird eine spezielle **NAV-Sequenz** erstellt, die dem MechKrieger richtungsorientierte Hinweise auf den Standort von Zielobjekten, Gebäuden oder sonstigen für das Gefecht oder die Mission wichtigen Punkten liefert. Diese Anweisungen sind in der Regel in einer festen Reihung angeordnet.

NAV-Punkt wählen
[N]

NAV-Punkte

NAV-Punkte sind die Bausteine der Navigationssequenz, die dem MechKrieger als einzuhaltende Route für seine Mission vorgegeben wird. Sie sind mit den Buchstaben des griechischen Alphabets gekennzeichnet. Bei entsprechender Einstellung empfängt die Navigationseinheit des Bordcomputers im Infrarotbereich liegende NAV-Signale, die sie dem Mechpiloten über die Neurohelmanzeige zuspielt. Der Mechpilot kann dann alle NAV-Punkte in Abfolge aufrufen, um deren relative Position zu ermitteln. Sobald ein NAV-Punkt angewählt ist, hat der MechKrieger Zugriff auf die **Zielinformationen** über diesen speziellen NAV-Punkt. Befindet sich der angewählte NAV-Punkt außerhalb der Radarreichweite, wird die Richtung, in der er sich befindet, durch den **Außer-Sicht-Zielindikator** angezeigt. Ist ein NAV-Punkt erreicht, wird in allen Darstellungen durch eine Farbänderung der NAV-Punkt-Anzeige darauf hingewiesen.

ALPHA	NU
BETA	XI
GAMMA	OMICRON
DELTA	PI
EPSILON	RHO
ZETA	SIGMA
ETA	TAU
THETA	YPSILON
IOTA	PHI
KAPPA	CHI
LAMBDA	PSI
MU	OMEGA

Autopilot

BattleMechs sind mit Systemen ausgerüstet, die ihn automatisch zum nächsten noch unerreichten NAV-Punkt der gültigen Navigationssequenz lenken. Das **Autopilotsystem** eines Mechs ist besonders in Situationen von Wert für den Mechpiloten, in denen andere Bordsysteme seine Aufmerksamkeit in Anspruch nehmen.

Autopilot an/aus
[A]

ZIELERFASSUNG

Feindziele durchgehen [T]

Nächsten Feind anvisieren [E]

Eigenes Ziel (Sternkamerad) [F]

Zielobjekt im Fadenkreuz [Q]

Neben den speziellen, für den Einsatz von Blitzraketen entwickelten Zielsuchsystemen verfügt ein BattleMech über moderne Zielerfassungsgeräte , die zusätzliche Informationen über das anvisierte Objekt liefern und die Leistung direktfeuernder Waffensysteme wie Lasern, PPKs, Gaussgeschützen und Autokanonen verbessern können.

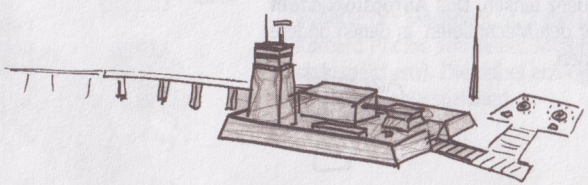
ZIELINFORMATIONEN UND ENTFERNUNG

Möglicherweise eine der nützlichsten Funktionen der Zielerfassung eines BattleMechs ist die Möglichkeit, die Entfernung eines anvisierten Objekts festzustellen. Bei der Zielerfassung eines Objektes wird es in der Bildschirmanzeige/Sichtprojektion von eckigen Zielklammern eingeschlossen. Anschließend wird es mit Namen und Entfernung in Metern identifiziert. Diese **Zieldaten** können vom Mechpiloten zur Identifikation von Objekten im Fadenkreuz oder dem nächstgelegenen feindlichen Ziel sowie als Abfolge von Dateninformationen über alle verfübaren Ziele abgerufen werden.

Die Feststellung der Entfernung zu einem bestimmten Ziel spielt eine wichtige Rolle im effektiven Waffeneinsatz. Sie gestattet dem erfahrenen MechKrieger, Kurz-, Mittel- und Langstreckenwaffen strategisch günstig einzusetzen und hilft ihm bei Haushalten von Abwärme und Munition. Siehe dazu „Waffen" in dieser Sektion.

ZIELANSICHT

Ist die Zielerfassung eines BattleMechs aktiviert, kann der MechKrieger über die **Zielkamera** ein Bild des anvisierten Zielobjekts aufrufen. Die Zielkamera zeigt die momentane Ausrichtung des Zieles und dessen momentane Aktionen relativ zum eigenen Mech. Der Pilot kann dabei zwischen detaillierter Photooptik und Vektorgrafikdarstellung mit Anzeige des Schadensstatus umschalten. Bei einem kritischen Treffer besteht jedoch die Gefahr einer Beschädigung der Kamerasysteme eines Mechs, was deren Ausfall zur Folge hätte. Siehe dazu „Sichtprojektion" in dieser Sektion.



Inspektion

Viele Erkundungsmissionen sind weitgehend von der Möglichkeit eines MechKriegers abhängig, mögliche Ziele - z.B. feindliche Gebäude oder unbekannte Objekte - zu inspizieren. Zu diesem Zweck muß der MechKrieger seinen Mech in Reichweite des Objektes bringen, es mit der Zielerfassung anvisieren und anschließend das **Inspektionssystem** aktivieren. Dieses liefert ihm daraufhin über die **Zieldatenanzeige** alle verfügbaren Informationen über den Inhalt eines möglichen Zielobjekts. Versucht der MechKrieger ein Objekt zu inspizieren, das sich außer Reichweite befindet oder keinen missionsrelevanten Inhalt besitzt, wird ihm auch dies über die Zieldatenanzeige mitgeteilt.

Objekt inspizieren
↘ [I]

*innerhalb der Reichweite bringen - näher ran!

Bewaffnung

Der wichtigte Aspekt des BattleMecheinsatzes ist die Handhabung der Bewaffnung. Da die Clans jede Verschwendung von Energie und Munition ablehnen, ist jeder MechKrieger gehalten, die verfügbaren Waffensysteme auf möglichst effektive und dabei sparsame Weise einzusetzen. Der Hauptfaktor hinsichtlich der effektiven Zuteilung von Waffen ist für den MechKrieger die Unterscheidung zwischen munitionsgestützen Projektil- und munitionslosen Energiewaffen. Projektilwaffen wie Raketenlafetten und Autokanonen laufen bei längeren Gefechten Gefahr, wegen Munitionsmangel auszufallen. Andererseits sind sie generell schneller nachgeladen und haben eine höhere Feuerfrequenz als Energiewaffen. Energiewaffen benötigen mehr Zeit zum Aufladen zwischen zwei Schüssen und neigen zu höherer Abwärmeentwicklung, sind dafür aber sehr treffsicher und auch bei längeren Missionen bis zuletzt verfügbar. Vor der Plazierung von Waffen am Rumpf eines BattleMechs sollte der Mechpilot alle Aspekte der bevorstehenden Mission untersuchen und die Effektivität der verfügbaren Geschützsysteme unter verschiedenen Gefechtsbedingungen in Betracht ziehen.

Feuer! = [SPACE]

Auswahl Waffe/Gruppe [ENTER]

Aufstellung der Waffensysteme

Für detaillierte Spezifikationen der verfügbaren Geschütztechnologien siehe **Anhang C - Waffensysteme**.

- **Energiewaffen:**
  - **Extremreichweitenlaser**

    Der ER-Laser ist eine weiterentwickelte Clan-Energiewaffe mit offensichtlichen Vorteilen: überlegener Strahlbahnfokussierung und Treffsicherheit. Der ER-Laser ist für

eine Strahlwaffe äußerst zielsicher, erzeugt dabei jedoch extrem hohe Abwärme.

- **Impulslaser**

Der Impulslaser verwendet einen schnellen Hochenergietaktgeber zur Erzeugung einer großen Anzahl von Laserenergieimpulsen, deren Wirkung mit MG-Feuer vergleichbar ist.

- **Extremreichweiten-Partikelprojektorkanonen**

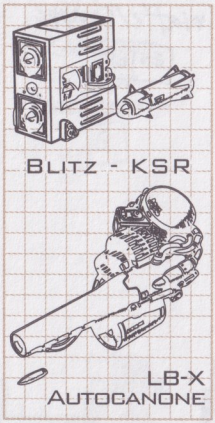
Die Extremreichweiten-PPK bündelt Nuklearpartikel mit Hilfe von Magnetfeldtechnologie zu einer Energiekugel, die sie mit hoher Geschwindigkeit auf das Ziel abfeuert, wo diese beim Einschlag neben erheblichen Schäden auch eine große Hitze erzeugt.

Sprung zur Seite zum Ausweichen!

Raketen:

- **Langstreckenraketen**

Die Langstreckenrakete (LSR) ist eine spezialisierte Projektilwaffe, die darauf ausgelegt ist, das Ziel mit Hilfe einfacher Lenksysteme über große Entfernungen zu treffen.



- **Kurzstreckenraketen**

Der Hochleistungstreibsatz einer Kurzstreckenrakete (KSR) ermöglicht eine erhöhte Brennrate, die beim Einsatz gegen Ziele in geringer Entfernung eine höhere Geschwindigkeit und entsprechend größere Schadenswirkung gestattet.

- **Blitz-Raketen**

Diese KSR-Lafetten sind mit einem computerisierten Feuerleitsystem gekoppelt, das die Zielerfassung übernimmt. Hat dieser Computer ein **Ziel erfaßt**, ist ein Treffer garantiert - sofern er nicht durch Geländebedingungen oder extreme Ausweichmanöver verhindert wird.

Ballistische Waffen:

- **LB-X Autokanonen**

Die LB-X Autokanone ist ein Hochgeschwindigkeits-Schnellfeuergeschütz, das mit jedem Schuß ein Magazin Granaten verfeuert. Die magnetisch beschleunigten Geschosse sind spezielle Bündelgranaten, die nach dem Abschuß in eine Vielzahl kleinerer Projektile zerfallen, was die Chance eines Treffers und ebenso die eines kritischen Schadens beim Zielobjekt erhöht.

Ultra-Autokanonen

Mit einem kurzen, glatten Lauf, einem modifizierten Kammermechanismus, einer Schnelladevorrichtung und spezieller Munition ist die Ultra-AK der Standard-Autokanone durch ihre reduzierte Minimalreichweite, erhöhte Maximalreichweite uind die Wahlmöglichkeit zwischen normaler und doppelter Feuergeschwindigkeit weit überlegen.

Gaussgeschütze

Das Gaussgeschütz benutzt ein Serie von Elektromagneten, um ein Projektil in Richtung des anvisierten Ziels abzufeuern. Sein Einsatz erfordert hohe Energiemengen, aber es erzeugt nur sehr geringe Abwärme und erreicht Mündungsgeschwindigkeiten, die beim Doppelten der Werte konventioneller Waffen liegen.

Maschinengewehre

Das Clan-MG ist eine ballistische Schnellfeuerwaffe und eines der leichtesten Waffensysteme, die ein BattleMech tragen kann. Durch die enorme Munitionsmenge, die ein MG verfeuert, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit eines Treffers, aber doch über kurze Distanz erzielt es beim Gegner keinen ernsthaften Schaden.

Gruppierung von Waffen

In der Grundeinstellung zeigt die **Waffenanzeige** eines BattleMechs alle Waffen in einer Gruppe, sortiert nach ihrer Plazierung an der linken bzw. rechten Seite des Mechs. Der Pilot kann diese Waffen nach strategischen Überlegungen in bis zu drei farblich kodierte Gruppen einteilen: **GRÜN**, **WEISS** und **GELB**. Dies gestattet es dem MechKrieger, die Bewaffnung des Mechs entsprechend den Missionszielen umzuordnen (z.B., indem er alle Raketenlafetten in eine separate Gruppe legt, um den Systemen Zeit zum Nachladen zu geben, während er die anderen, schneller wieder einsatzbereiten Waffen der übrigen Gruppen einsetzt).

Neue Waffe zu Gruppe 1
↓
SHIFT + 1

Neue Waffe zu Gruppe 2
SHIFT + 2

Neue Waffe zu Gruppe 3
SHIFT + 3

Kettenfeuer und Gruppenfeuer

Der Mechpilot kann zwischen zwei Feuerprotokollen umschalten: Kettenfeuer und Gruppenfeuer. Kettenfeuer gestattet dem Piloten, automatisch die nächste verfügbare Waffe anzusprechen und alle Waffen innerhalb einer Gruppe nacheinander abzufeuern. Das Kettenfeuerprotokoll ist bei Verwendung einer, aber auch mehrerer Waffengruppen verfügbar. Nur, wenn mehrere Waffengruppen eingerichtet sind, ist auch das Gruppenfeuerprotokoll einsetzbar. Dieses gestattet dem MechKrieger, alle Geschütze

Kettenfeuer/ Gruppenfeuer Umschaltung -

Gruppe abfeuern
1 = NUM LOCK
2 = /
3 = *

Munition abwerfen [K]

einer Gruppe gleichzeitig abzufeuern - häufig wird dies als „Salve" bezeichnet - und automatisch die nächste Gruppe anzusprechen.

MUNITIONSABWURF

Der Mechpilot kann die für eine bestimmte Waffe eingelagerte Munition abwerfen, indem er diese Waffe in der Feuerkette anspricht und das **Munitionsabwurfsystem** aktiviert. Dies ist eine übliche Vorgehensweise zur Vermeidung interner Munitionsexplosionen in schwer beschädigten Trefferzonen. Sie wird auch gerne zum Ausstoß verbliebener Munition für beschädigte oder zerstörte Waffen genutzt.

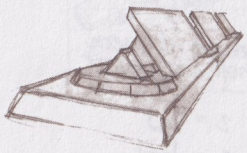
SCHADEN UND KRITISCHE TREFFER

Ein BattleMech ist zur Lokalisierung von Gefechtsschäden in Trefferzonen unterteilt: Kopf, linker Torso, Torsomitte, rechter Torso, linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein. Jede dieser Zonen verfügt über eine Außenpanzerung, die zum Schutz der internen Struktur und der daran montierten Bauteile dient. Die Torsopanzerung ist weiter unterteilt in Front- und Rückenzonen. Die Schäden in diesen Zonen werden in der Sichtprojektion über die **Vektorgrafik-** und **KoTAB-Schadensanzeige** festgehalten.

Trefferzonen können auf verschiedene Art und Weise beschädigt werden: durch Waffenbeschuß, Begleitschäden einer nahen Explosion, interne Munitionsexplosionen und Zusammenstöße mit anderen Objekten. Ist die Panzerung einer Zone vollständig zerstört, wird der gesamte weitere Schaden gegen die dadurch freigelegte interne Struktur wirksam. Jeder Treffer auf der internen Struktur kann zu einem kritischen Treffer führen.

Bei einem kritischen Treffer wird ein Bordsystem des BattleMechs beschädigt. Je nach Art des getroffenen Systems sind die Auswirkungen dieses Treffers verschieden:

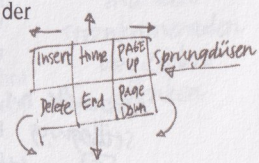
- Waffen fallen aus.
- Munition explodiert (Interne Munitionsexplosion).
- Hüftgelenke, Füße und Beine erleiden Schaden, der die Geschwindigkeit des Mechs senkt.
- Sprungdüsenauslaßöffnungen blockieren, was Sprünge unmöglich macht.
- Wärmetauscher fallen aus, mit entsprechender Senkung der Wärmeableitungskapazität.
- Der Reaktor liefert weniger Energie, was die Geschwindigkeit des Mechs senkt.



- Die Gyroskope werden beschädigt, was Sprünge unmöglich macht und andere Bewegungen erschwert.
- Sensoren werden gestört, mit Auswirkungen auf die Cockpitsysteme.
- Lebenserhaltungssyteme fallen aus - was für den Piloten in lebensfeindlicher Umgebung tödlich sein kann.
- Ein kritischer Cockpittreffer führt zum sofortigen Tod des Piloten.

Manche kritischen Treffer führen zum Verlust des beschädigten Rumpfteils. Die Systeme in einem solchen abgeschossenen Rumpfteil sind (offensichtlich) nicht mehr einsetzbar.

Eine interne Munitionsexplosion löst in der Regel den Schleudersitz aus (es sei denn, der Pilot hat die **Rettungsautomatik** abgeschaltet). Eine solche Explosion kann nicht nur durch einen kritischen Treffer ausgelöst werden, sondern auch durch übermäßigen Hitzestau, wenn der Mechpilot eine automatische Stillegung verhindert hat. Kommt es zu einer Munitionsexplosion, so wird der Schaden gegen die Trefferzone wirksam, in der die Munition eingelagert ist. Da die Clans die zellulare CASE-Munitionslagertechnik verwenden, wird der Schaden nicht in angrenzende Trefferzonen weitergeleitet.



Fortgeschrittene Mechführung

Sprungdüseneinsatz

Ursprünglich wurde die Sprungdüsentechnologie entwickelt, um BattleMechs eine verbesserte Möglichkeit zum Erreichen höherliegenden Geländes und erhöhte Mobilität zu liefern. Im Laufe der Jahrhunderte haben die Mechpiloten jedoch eine Reihe von Sprungmanövern entwickelt, die beträchtliche strategische Vorteile bieten. Da die Masse eines Mechs seine Geschwindigkeit herabsetzen kann, setzen die Piloten schwerer Kampfkolosse deren Sprungkapazität häufig dazu ein, größere Entfernungen in möglichst kurzer Zeit zu überbrücken. Eine andere häufige Einsatzweise ist die Verwendung von Sprungdüsen zur **schnellen Drehung** des Mechs unter Bedingungen, die dies anders nicht gestatten würden; diese Technik wird vor allem von langsamen Mechs angewandt.

Sprungdüse (falls vorhanden) [J]

Die bemerkenswerteste dieser fortgeschrittenen Sprungtechniken wird von MechKriegerveteranen als **Todessprung** bezeichnet. Sie besteht aus der präzisen Koordination von Sprungkapazität und Lenktechnik, um den Mech exakt auf dem Kopf einer gegnerischen Maschine zu landen. Da die Beinpanzerung stärker ist als die durchschnittliche Kopfpanzerung, kann ein erfolgreicher **Todessprung** einen Feindmech mit einem Schlag

Todessprung = Akzeptabele Verteidigung seit Tukayyid

außer Gefecht setzen. Dies ist eine Extremmanöver und sollte nur angewandt werden, wenn die Waffen des eigenen Mechs durch Kampfschäden oder Munitionsverbrauch ausgefallen sind, da der Pilot bei diesem Angriff kritische Schäden an seiner eigenen Maschine riskiert. Mechpiloten, die einen **Todessprung** versuchen, sollten die **Bodensichtkamera** der **MFA** aktivieren, um die Zielgenauigkeit zu erhöhen.

Achtung: auf jedem Rumpf montieren

MASC

M.A.S.C. = [V]

Die Myomerakzelerator-Signalcodierung erlaubt einem entsprechend ausgerüsteten BattleMech kurze Sprints mit normalerweise nicht erreichbarer Geschwindigkeit, wobei er allerdings das Risiko einer Beschädigung der empfindlichen Beinaktivatoren eingeht. Beim **MASC**-Einsatz werden die Signale an die künstlichen Myomermuskeln verstärkt, so daß diese sich schneller an- und entspannen als im Normalfall möglich. Dies erhöht die Geschwindigkeit, allerdings die erhöhte Belastung kann zum Zusammenbruch des Wärmehaushalts der betroffenen Systeme und dadurch zum Totalausfall führen. Die **MASC** ist nur in der Primärkonfiguration des *Feuervogels* im Einsatz. Für die Verfahrensweise zur Ausrüstung eines BattleMechs mit **MASC** siehe **Anhang B - Aus- und Nachrüstung eines BattleMechs**.

Manuelle Stillegung [S]

MANUELLE STILLEGUNG

Falls ein BattleMech im Verlauf des Gefechts kritische Betriebstemperaturen erreicht, hat der MechKrieger die Möglichkeit, ihn zur beschleunigten Wärmeableitung und Abkühlung von Hand stillzulegen. Es gibt auch Berichte über Piloten, die eine manuelle Stillegung als Täuschungsmanöver auf dem Schlachtfeld einsetzen - da BattleMechs nach Einleiten der Stillegungssequenz nicht mehr vom Feindradar verzeichnet werden. Dieses Manöver setzt jedoch, soll es Erfolg versprechen, präzises Timing voraus. Nach Abschluß der manuellen Stillegung wird der BattleMech durch erneuten Aufruf dieser Funktion wieder hochgefahren.

= Manueller Schleudersitz

[CTRL] + [ALT] + [E]

Veto (aus) für wertvolle Sekunden im Cockpit

PILOTEN-RETTUNGSAUTOMATIK

BattleMechs sind mit internen Sensoren zur Warnung vor bevorstehenden Munitionsexplosion ausgerüstet. Das Rettungssystem der Pilotenkanzel ist darauf eingestellt, den MechKrieger per Schleudersitz in Sicherheit zu befördern, sobald die Schäden des Mechs gefährliche Werte erreichen. Wird dieses System aktiviert, sprengt es mit Hilfe von Explosivbolzen das Kanzeldach ab und löst anschließend den Schleudersitz des Piloten aus. Der Mechpilot kann die **Rettungsautomatik abschalten**. Viele MechKrieger tun

dies, weil sie es vorziehen, ehrenhaft in ihrem BattleMech zu sterben, statt dem Feind moderne Gefechtsfeldtechnologie als Bergegut zu überlassen oder auf einen Planeten mit lebensfeindlichen Atmosphärebedingungen geschleudert zu werden.

3D-Sichtprojektion

Dieses Ortungssystem verwendet Magnetresonanzsensoren, um die Ränder von Objekten zu erkennen und zu definieren. Diese Ortungsdaten werden als dreidimensionale Vektorgrafik an den Neurohelm des Piloten übermittelt, der sie als globales Abbild der Außenwelt sieht. Da die **3D-Sichtprojektion** eine unmittelbare Schadensinformation für alle dargestellten Mecheinheiten umfaßt, eignet sie sich insbesondere für strategische Zielerfassung und effektiven Waffeneinsatz. Die Leistung dieses Systems bei der Überwindung sichtbegrenzender atmosphärischer Bedingungen macht es unter entsprechenden Umständen zu einer unschätzbaren Hilfe. Der Einsatz der **3D-Sichtprojektion** ist in Kombination mit **Pilotensichtkontrolle**, **externer Kamera** oder **Satellitenverbindung** eingesetzt werden.

3D-Sichtprojektion an/aus [W]

Befehle an Sternkameraden

In Gefechten, die eine Koordination zwischen den Mitgliedern eines Sterns erfordern, hat ein MechKrieger in der Position des Sterncommanders (Strahl 1) die Möglichkeit, einem Sternkameraden über den **Befehlscomputer** Anweisungen zu erteilen.

Feinde mit den Sternkameraden von Zielen ablenken

Sternmitglieder in Strahl 2 oder 3 können einzeln oder gemeinsam über Gruppenbefehl angesprochen werden. Um einen Befehl simultan an Sternkameraden in Strahl 2 und 3 zu geben, kann der MechKrieger auf dem **Befehlscomputer** die Funktion „Gruppenbefehl" aktivieren. Er kann den Befehl aber auch individuell (nacheinander) an Strahl 2 und Strahl 3 geben. Der **Befehlscomputer** zeigt rechts neben der Sternposition den Status der derzeit aktiven Aufgabenstellung an. Sternkameraden in Strahl 2 und/oder 3 können einen der folgenden Befehle erhalten:

- **Formation ändern**
  Der MechKrieger kann während des Gefechts die gültige Sternformation verändern. Seine Flügelmänner nehmen entsprechende neue Positionen ein. Der Pilot hat die Wahl zwischen sechs Formationen, aus denen er die für die aktuelle Situation am besten geeignete auswählen kann.

- **Angriff auf Ziel**
  Der Sterncommander kann einem bestimmten Sternmitglied ein vorgegebenes Ziel als

Befehlscomputer [CTRL] + [F1]

Befehl an Sternkamerad 2 [CTRL] + [F2]

Befehl an Sternkamerad 3 [CTRL] + [F3]

Angriffsobjekt zuweisen. Bevor die Zielinformation an den Flügelmann weitergegeben werden kann, muß das Ziel vom Sterncommander anvisiert werden.

- **Verteidige Ziel**
  Der MechKrieger kann einem Sternkamerad auch ein bestimmtes Ziel als zu verteidigendes Objekt zuweisen. Auch in diesem Fall muß zunächst der Sterncommander das Objekt anvisieren, bevor sein Flügelmann die Zielinformation erhalten kann.

- **Eingliedern in Formation**
  Nach Beginn des Gefechts kann ein Flügelmann aufgefordert werden, sich in eine Formation einzugliedern, der er noch nicht angehört.

- **Lösen und Neugruppieren**
  Nach Ausgabe eines Befehls oder anderweitiger Bindung eines Flügelmannes kann der Sterncommander einen Befehl widerrufen und den Sternkameraden ungeachtet seines momentanen Gefechtsstatus zurück in die Formation beordern.

- **Feuer frei**
  Dieser Befehl weist die Sternkameraden an, aktiv ihre Radaransicht nach Zielen abzusuchen und diese zu stellen.

- **Stillegung**
  Der Sterncommander kann einen Sternkameraden jederzeit anweisen, seinen Mech stillzulegen. Dies ist ein wirksamesVerfahren, um Mechs vor feindlicher Radarortung zu verbergen.

UMWELTBEDEDINGUNGEN

Auf heißen Welten auf Abwärme achten *TINYCROSS*

Die Möglichkeiten eines BattleMechs innerhalb einer bestimmten Mission sind in großem Maße von den vorherrschenden Umweltbedingungen abhängig. Daher empfiehlt es sich, den atmosphärischen und Geländebedingungen der Welt, auf der das Gefecht stattfinden soll, gezielt Aufmerksamkeit zu schenken.

- **Temperatur**
  Die Neigung eines Mechs zur Überhitzung ist zwar hauptsächlich eine Funktion seiner Größe, Waffensysteme und Aktivität, aber auch die Außentemperatur kann Einfluß auf

Verlangsamte Wärmeableitung in Wüsten!!

die Möglichkeit zur Wärmeableitung haben. Herrschen auf einem Planeten extreme Kälte oder Hitze, sinkt oder steigt die Wärmebelastung des BattleMechs dementsprechend.

Atmosphäre/Schwerkraft

Die unterschiedlichen Gravitations- und Atmosphärebedingungen einer Welt können bestimmte Einsatzmöglichkeiten eines Mechs fördern oder erschweren. So kann ein sprungfähiger Mech mit gleicher Reaktionsmasse auf einer Welt mit geringer Schwerkraft und dünner Atmosphäre höher und weiter springen als auf einem Planeten mit hoher Schwerkraft und dichter Atmosphäre. Zudem sollte jeder Mechpilot auf die Möglichkeit achten, daß die Atmosphäre eines Einsatzplaneten lebensfeindlich ist und ein Aussteigen mittels Rettungsautomatik unmöglich macht.

Hohe Schwerkraft = LANGSAM = ↓ Sprung-kapazität

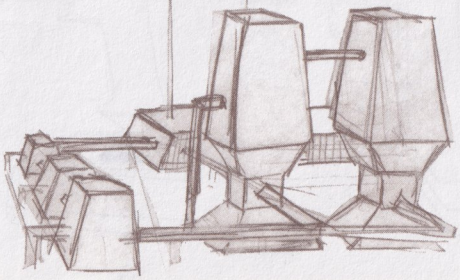
Gelände

Die verschiedenen Geländearten können einen deutliche Auswirkungen auf die Leistung eines BattleMechs haben. Die Leichtigkeit der Navigation in abschüssigem Gelände läßt sich an Hand des Reibungskoeffizienten ermitteln. Humanoide BattleMechs sind in zerklüftetem Gelände manövrierfähiger als Avianoide (vogelähnliche) Mechs mit ihren typischen rückwärts eingeknickten Beinen, da sich der Rumpf der letzteren tiefer über dem Boden befindet und ihre Beine sich weniger zur Ersteigung steiler Abhänge eignen.

Tageszeit

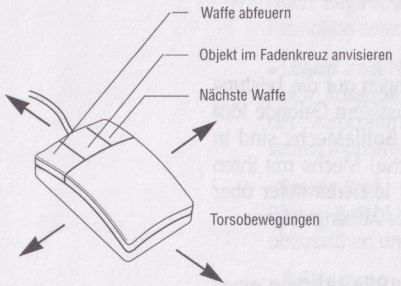
Der Zeitpunkt einer Mission kann einen beträchtlichen Effekt auf die Leistung eines MechKriegers haben. Da sich die Umweltbedingungen einer Welt im Verlauf des Tages ändern, sollte der Pilot die damit verbundenen Auswirkungen bei der Wahl einer bestimmten Mechkonfiguration und der Entscheidung über den Einsatz von Cockpitsystemen wie **Lichtverstärkung** oder **erhöhte imaging** berücksichtigen.

TNZ = Terranormzeit

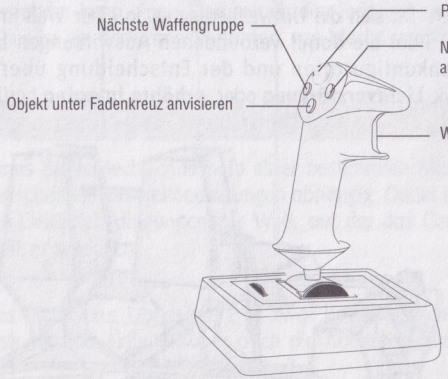


Anhang A — Grundeinstellungs-Kontrollen

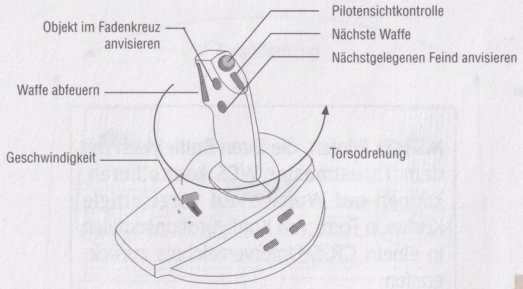
Maus



CH Joystick

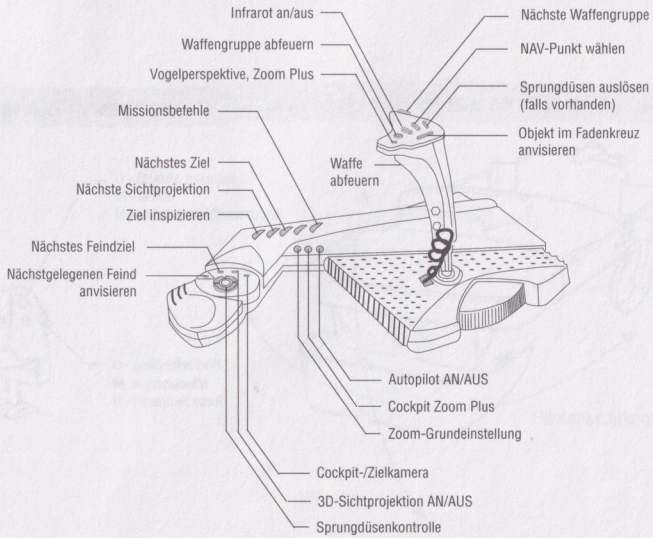


Microsoft Sidewinder

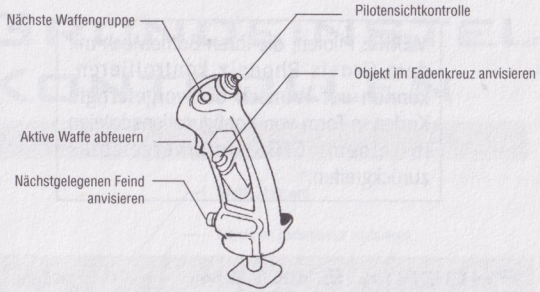


MERKE: Piloten, die ihren BattleMech mit dem Gravis Phoenix kontrollieren, können auf Wunsch auf vorgefertigte Karten in Form von Konfigurationsdateien in einem CFGS-Unterverzeichnis zurückgreifen.

Phoenix System

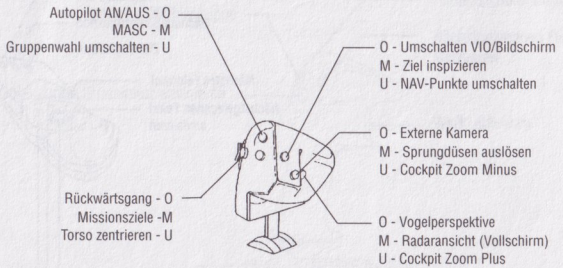


THRUSTMASTER JOYSTICK



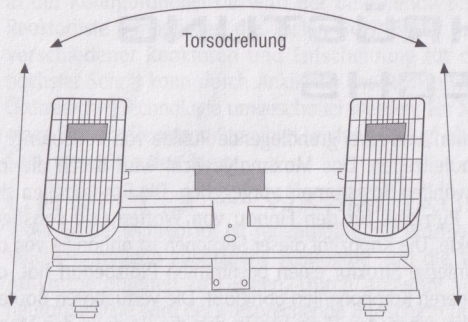
MERKE: Piloten, die ihren BattleMech mit dem Thrustmaster WCS kontrollieren, können auf Wunsch auf vorgefertigte Karten in Form von Konfigurationsdateien in einem CFGS-Unterverzeichnis zurückgreifen.

THRUSTMASTER MK 1

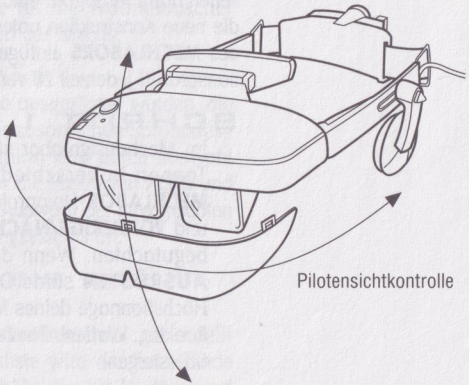


O = Schalter oben
M = Schalter mittig
U = Schalter unten

Pedalkontrollen



Virtual I/O-Helmset



ANHANG B — AUS - UND NACHRÜSTUNG EINES BATTLEMECHS

Beim Austarieren einer Mechkonstruktion sind zwei grundlegende Punkte von Bedeutung: (1) das Maximalgewicht und (2) die Bauteilzeilen. Das Maximalgewicht wird durch die insgesamt zulässige Tonnage des ausgewählten Basisrumpfs vorgegeben. Die Bauteilzeilen sind die in den einzelnen Sektionen des Rumpfes für den Einbau von Waffen und sonstigen Systemen vorgesehenen Montagepunkte. Die Kapazität dieser Sektionen ist abhängig von der Tonnage eines BattleMechs, dessen interne Struktur einen bestimmten Platzbedarf hat, der unterschiedlich viele Zeilen für die anderen Komponenten übrigläßt. Die verfügbaren Bauteilzeilen in den einzelnen Rumpfsektionen geben den Platz vor, in den die Bauteile des Mechs passen müssen.

Um mit der Aus- oder Nachrüstung deines BattleMechs zu beginnen, rufe im **BEREITSCHAFTSRAUM** den **MECHLABOR**-Holoprojektor auf. Überprüfe das momentane Gewicht des Mechs, bevor du ein Bauteil einfügst, und vergewissere dich, daß ausreichend Bauteilzeilen dafür verfügbar sind. Hast du die Ausrüstung deines Mechs abgeschlossen, kannst du die neue Konstruktion unter einem Namen deiner Wahl **SICHERN** und in die Typenauswahl des **MECHLABORS** einfügen. Du hast auch die Möglichkeit, über **ABBRUCH** den Konstruktionsprozeß jederzeit zu verlassen und in den **BEREITSCHAFTSRAUM** zurückzukehren.

SCHRITT 1 — BASISRUMPF

Im Mechdesignlabor stehen 15 Basisrümpfe in einem Gewicht zwischen 20 und 100 Tonnen in verschiedenen Konfigurationen zur Auswahl. Durch Aufrufen des **MECHLABOR**-Holoprojektors und die Befehlspfeile **VORHERIGE/NÄCHSTE. VARIANTE** und **VORHERIGE/NÄCHSTE. RUMPF** lassen sich alle verfügbaren Mechs und Varianten begutachten. Wenn der Basisrumpf deiner Wahl angezeigt wird, kannst du über **AUSRÜSTEN** seine Daten aufrufen. Durch die Wahl des Rumpfes legst du die Höchsttonnage deines Mechs fest - das ist dein Ausgangspunkt. Das Gesamtgewicht von Reaktor, Waffen, Panzerung und sonstigen Systemen darf diese Tonnagevorgabe nicht übersteigen.

SCHRITT 2 — REAKTOR

Wähle einen Reaktor für deinen BattleMech. Durch Auswahl des Menüpunkts „**Reaktor**" in der Konfigurationsliste wird der betreffende Bildschirm aufgerufen. Innerhalb der Reaktorliste ermöglichen die Tasten **SCHNELLER** und **LANGSAMER** eine Begutachtung verschiedener Reaktoren und Entscheidung für die gewünschte Reaktorklasse. Als nächster Schritt kann durch Anklicken des Reaktortyps zwischen **Std** (Standard-) und **XL** (Extraleicht-)Technologie umgeschaltet werden. Ein XL-Reaktor hat nur das halbe Gewicht eines Standardreaktors derselben Leistung, belegt aber zusätzliche Bauteilzeilen in beiden Seitenbereichen des Torsos.

SCHRITT 3 — WÄRMETAUSCHER

Jeder BattleMechreaktor ist serienmäßig mit Wärmetauschern ausgerüstet, aber manche Mechs benötigen zusätzliche Aggregate, um die von ihren Waffensystemen erzeugte Abwärme ableiten zu können. Durch Auswahl von „**Wärmetauscher**" in der Konfigurationsliste wird der entsprechende Bildschirm aufgerufen. Dabei ist zu beachten, daß ein BattleMech keine Mischung aus einfachen und doppelten Wärmetauschern mitführen kann. Über die Pfeiltasten **PLUS** und **MINUS** wird die Zahl der eingebauten Wärmetauscher erhöht oder gesenkt. Anschließend schaltet ein Klick auf den Wärmetauschertyp zwischen **einfachen** und **doppelten** Wärmetauschern um. Das Gesamtgewicht der serienmäßigen Wärmetauscher ist in der Reaktortonnage bereits enthalten, zusätzliche Wärmetauscher haben ein Gewicht von je einer Tonne. Die für die Wärmetauscher benötigte Anzahl von Bauteilzeilen ist abhängig vom Reaktorwert des Mechs.

SCHRITT 4 — SPRUNGKAPAZITÄT

BattleMechs können mit Sprungdüsen in Beinen und/oder Torso ausgestattet werden, die ein Überbrücken kurzer Strecken im Flug ermöglichen. Mit jeder zusätzlichen Sprungdüse erhöht sich die erreichbare Sprungweite. Der entsprechende Schirm wird durch Auswahl von „**Sprungdüsen**" in der Konfigurationsliste aufgerufen. Über die Pfeiltasten **PLUS** und **MINUS** wird die gewünschte Sprungkapazität festgelegt. Nach Auswahl der gewünschten Sprungdüsen zeigt der Bildschirm die Gesamttonnage des Sprungsystems an.

SCHRITT 5 — TECHNOLOGIEBASIS DER INTERNEN STRUKTUR

Die interne Struktur eines Mechs kann mit Standard- oder Endostahltechnologie erstellt werden. Durch Auswahl von „**Interne**" in der Konfigurationsliste wird der betreffende Bildschirm aufgerufen. Die Verwendung von Endostahl erhöht die für Waffen und

Panzerung zur Verfügung stehende Tonnage, reduziert aber gleichzeitig die Zahl der verfügbaren Bauteilzeilen. Um zwischen **Std** (Standard) und **Endo-S** (Endostahl) umzuschalten, genügt ein Anklicken der angezeigten Technologiebasis.

SCHRITT 6 — PANZERUNG

Die Panzerung eines Mechs kann in Schritten von einer halben Tonne erhöht werden, soweit es die Tragfähigkeit der internen Struktur gestattet. Der Panzerwert ist abhängig von der Art der Panzerung und ihrer Tonnage. Der entsprechende Bildschirm erscheint nach Auswahl von „**Panzerung**" in der Konfigurationsliste. Über die **PLUS**- und **MINUS**-Tasten wird die Panzertonnage verändert. Zur Umschaltung zwischen **Std** (Standard-) und **Ferro-F** (Ferrofibrit-)Panzerung genügt ein Anklicken der entsprechenden Anzeige. Pro Tonne Standardpanzerung werden eine bestimmte Anzahl von Panzerplatten zur Verteilung auf die Trefferzonen des Mechs bereitgestellt. Die Ferrofibritpanzerung erhöht den Panzerwert pro Tonnengewicht, belegt aber mehr Bauteilzeilen. Nach der Entscheidung über die Gesamttonnage der Panzerung werden die Panzerplatten auf die verschiedenen Sektionen der internen Struktur verteilt.

Der exakte Panzerwert für die einzelnen Zonen bleibt dir freigestellt. Wähle zunächst mit Hilfe des Mechdiagramms auf dem Panzerverteilungsschirm die Trefferzone aus, deren Panzerung du verstärken willst. Mit den beiden linken Pfeiltasten kannst du die Panzerung beliebig modifizieren. Die rechten Pfeiltasten kommen bei den Torsosektionen zum Einsatz, die im Gegensatz zu den übrigen Trefferzonen über Front- und Rückenbereiche verfügen, deren Panzerung separat zugeteilt werden muß. Der Panzerverteilungsschirm zeigt die für die einzelnen Trefferzonen eingeteilte Panzerung an.

SCHRITT 7 — WAFFEN UND MUNITION

Der Umrüstungsprozeß gestattet den Einbau von bis zu zehn Waffen und soviel Munition, wie Tonnage- und Zeilenbegrenzung des ausgewählten Mechrumpfes zulassen. Der entsprechende Bildschirm wird durch Auswahl von „**Waffen**" in der Konfigurationsliste abgerufen. Die in der Konfiguration bereits enthaltene Bestückung wird ebenso angezeigt wie (auf der rechten Seite) die Waffentabelle mit den zum Einbau zur Verfügung stehenden Waffensystemen.

Um eine Waffe einzubauen, wird diese zunächst auf der Waffentabelle angewählt. Der Waffendatenschirm erscheint und zeigt die Leistungsdaten des betreffenden Systems. Über die Taste **WAFFEN ELIMINIEREN** wird die Waffe montiert und erscheint auf der Anzeige des Waffenbildschirms. Um eine Waffe auszubauen, wird diese ebenfalls auf

der Waffentabelle angewählt, wobei anschließend auf dem Waffendatenschirm die Taste **WAFFENAUSBAU** betätigt wird.

Handelt es sich bei einer neueingebauten Waffe um ein munitionsabhängiges Waffensystem (also keine Energiewaffe), besteht die Möglichkeit, auf dem Waffenbildschirm Munition innerhalb der Tonnage- und Zeilenbeschränkungen einzulagern. Die Befehlstasten **MUNITION +** und **MUNITION –** verändern den Munitionsvorrat für die momentan angewählte Waffe.

SCHRITT 8 — SONSTIGE AUSRÜSTUNG

Der Ausrüstungsbildschirm wird durch Auswahl von „**Ausrüstung**" in der Konfigurationsliste aufgerufen. Jeder Mech ist mit Grundsystemen ausgestattet, die in seiner Konstruktion bereits inbegriffen sind. Auf dem Ausrüstungsbildschirm werden sowohl Grundsysteme als auch freie Ausrüstungssysteme angezeigt, um ein vollständiges Bild der Konstruktion zu geben. Zusätzlich zu verschiedenen Aktivatoren und CASE kann der Mech mit **MASC** ausgerüstet werden, um gegen erhöhte Hitzeentwicklung und Belastung kurzzeitige Geschwindigkeitsvorteile zu erkaufen. Um die **MASC** (Myomerakzelerator-Signalcodierung) ein- oder auszubauen, genügt es, sie auf dem Ausrüstungsbildschirm anzuwählen. Der Bildschirm zeigt an, ob **MASC** vorhanden oder nicht vorhanden ist.

SCHRITT 9 — BAUTEILZEILEN

Nach Ausstattung des aus- oder umgebauten Mechs mit allen gewünschten Komponenten ist es notwendig, diese auf die Bauteilzeilen der internen Mechstruktur zu verteilen. Der entsprechende Bildschirm erscheint nach Auswahl von „**ZIELE ZUTEILEN**" in der Konfigurationsliste.

Die Anzahl der vorhandenen freien Zeilen in der vorgegebenen internen Struktur dient als Begrenzung für die in einer Sektion montierbaren Waffen und sonstigen Systeme. Stehen also beispielsweise in der Torsomitte nur noch zwei Zeilen zur Verfügung, ist es nicht möglich, dort eine PPK zu montieren, da diese drei Zeilen beansprucht. Um benötigte Zeilen freizuräumen, können außer den Grundkomponenten alle Systeme in andere Sektionen des Mechs verlegt werden.

Der Bauteilschirm führt alle Systeme auf, die noch in einer Sektion des BattleMechs Platz finden müssen. Durch Anwahl der auf der linken Seite dargestellten momentanen internen Strukturseksion läßt sich feststellen, wo noch Bauteilzeilen frei sind. (Durch Anklicken einer Sektion ist es möglich, alle darin montierten Komponenten durchzugehen.)

Nur ein Teil der Wärmetauscher eines Mechs muß auf Bauteilzeilen verteilt werden. Die

restlichen Wärmetauscher sind fester Bestandteil des Reaktors und fallen nur aus, wenn dieser zerstört wird.

Alle Waffen und Ausrüstungskomponenten müssen jeweils Bauteilzeilen einer einzigen Sektion zugeteilt werden. Jede Tonne Munition belegt eine Zeile. Die Bauteilzeile für diese Munition kann in einer anderen Zone liegen als die Waffe, für welche die Munition bestimmt ist.

Auch bereits zugeteilte Komponenten können jederzeit verlagert werden. Durch Anklicken des Bauteils in der Internen Strukturzone wird es zurück in auf den Bauteilschirm bewegt, von wo es neu zugeteilt werden kann. Wenn alle Bauteile auf die interne Struktur des Mechs verteilt sind, muß der Bauteilschirm leer sein.

Um die neuerstellte Mechkonfiguration in das Arsenal des **MECHLABORS** einzureihen, wähle **SICHERN**. Über der Konfigurationsliste erscheint ein Cursor für die Eingabe eines Buchstabens als Variantenkennung oder eines neuen Namens (nach Löschen des alten Namens mit [BACKSPACE]). Durch Wahl von **MECH BESTÄTIGEN** kann der umgerüstete Mech danach in die Schlacht geführt werden.

Anhang C — Waffentabelle

Waffentabelle

Waffentyp	Wärme	Schaden	Reichweite (in Metern)	Tonnage	Zeilen	Munition (pro Tonne)
ER-S-Laser (Schwer)	12	10	1019	4	1	—
ER-M-Laser (Mittel)	5	7	510	1	1	—
ER-L-Laser (Leicht)	2	5	255	0,5	1	—
ER-PPK	15	15	746	6	2	—
S-Impulslaser (Schwer)	10	10	815	6	2	—
M-Impulslaser (Mittel)	4	7	408	2	1	—
L-Impulslaser (Leicht)	2	3	204	1	1	—
Gaussgeschütz	1	15	1820	12	6	8
LB-X AK/2	1	2	800	5	8	45
LB-X AK/5	1	5	700	7	4	20
LB-X AK/10	2	10	600	10	5	10
LB-X AK/20	6	20	450	12	9	5
Maschinengewehr	0	2	175	0,25	1	200
AK/2-Ultra	1	2	700	5	2	45
AK/5-Ultra	1	5	600	7	3	20
AK/10-Ultra	3	10	500	10	4	10
AK/20-Ultra	7	20	400	12	8	5
KSR 2er-Lafette	2	2/Rakete	497	0,5	1	50
KSR 4er-Lafette	3	2/Rakete	497	1	1	25
KSR 6er-Lafette	4	2/Rakete	497	1,5	1	15
Blitz-KSR 2er-Lafette	2	*	497	1	1	50
Blitz-KSR 4er-Lafette	3	*	497	2	1	25
Blitz-KSR 6er-Lafette	4	*	497	3	2	15
LSR 5er-Lafette	2	1/Rakete	1000	1	1	24
LSR 10er-Lafette	4	1/Rakete	1000	2,5	1	12
LSR 15er-Lafette	5	1/Rakete	1000	3,5	1	8
LSR 20er-Lafette	6	1/Rakete	1000	5	4	6

EXTREMREICHWEITENLASER

Der Extremreichweitenlaser ist eine verbesserte Version des Clan-Standardlasers, mit überlegenen Fokussier- und Zielerfassungsmechanismen. Der Extremreichweiten-L-Laser ist die leichsteste Ausführung dieser Waffe. Er erzeugt deutlich weniger Schaden als die schwere Version, allerdings auch deutlich weniger Abwärme. Die mittelschwere Ausführung ist schwerer als die L-Version, in Stärken und Schwächen aber der schweren Laserwaffe ähnlicher. Der ER-S-Laser schließlich hat eine deutlich höhere Reichweite und ein etwas höheres Schadenspotential als das Basismodell, erzeugt dafür aber erheblich mehr Wärme als diese Version.

EXTREMREICHWEITEN-PPK

Die Partikelprojektorkanone feuert hochenergetische Ionenblitze, die gleichermaßen durch Aufschlagswucht und Hitze Schaden erzeugen. Die Extremreichweiten-PPK ist eine deutlich verbesserte Version dieser Waffe. Sie ist kleiner, leichter und leistungsfähiger als die Normalversion, mit größerer Reichweite und höherer Durchschlagskraft. Allerdings ist auch die Wärmeentwicklung erheblich größer, was beim Einsatz dieser Waffe zu einem echten Problem werden kann.

IMPULSLASER

Ein Impulslaser verwendet einen Hochfrequenz-Hochenergie-Taktgeber zur Erzeugung gepulster Laserstrahlen. Der Effekt ist vergleichbar mit MG-Feuer. Diese Konstruktion erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit des Laserangriffs und erzeugt einen größeren Schaden pro Treffer, allerdings unter Inkaufnahme erhöhter Hitzeentwicklung und verringerter Reichweite. Auch Impulslaser sind in leichter, mittelschwerer und schwerer Ausführung verfügbar.

GAUSSGESCHÜTZ

Im Gaussgeschütz beschleunigt eine Reihe von Elektromagneten ein Projektil durch den Geschützlauf in Richtung des Ziels. Obwohl sein Einsatz mit enormem Energieaufwand verbunden ist, erzeugt das Gaussgeschütz nur sehr wenig Abwärme, und die erreichbare Mündungsgeschwindigkeit liegt doppelt so hoch wie bei einer konventionellen Kanone. Gaussgeschützmunition besteht aus soliden Nickeleisenkugeln. Erleidet ein Gaussmunitionslager einen kritischen Treffer, kommt es nicht zur Explosion, aber der Treffer zerstört die Munitionszuführung, so daß die restliche dort eingelagerte Munition

nutzlos wird. Ein kritischer Treffer am Gaussgeschütz selbst zerstört die Kondensatoren, die das Geschütz antreiben. Dies löst einen abrupten Ausstoß der gesamten in den Kondensatoren gespeicherten Energie aus, was vom Ergebnis her einer Munitionsexplosion gleichgesetzt werden kann. Ein kritischer Treffer in einem Gaussgeschütz wird als Munitionsexplosion in der Zone des Geschützes behandelt.

LB-X Autokanone

Die LB-X (Large Bore-Extended, Großkaliber-größere Reichweite) Autokanone ist eine verbesserte Version der gewöhnlichen Autokanone, bei der durch den Einsatz leichter, wärmeableitender Legierungen Gewicht und Wärmeentwicklung reduziert worden sind. Durch die gesenkten Platz- und Gewichtsanforderungen der LB-X AK kann diese Waffe mit leistungsstärkeren Feuerkontrollsystemen ausgerüstet werden.

Zusätzlich zu diesen Vorteilen kann die LB-X Bündelmunition abfeuern, die man mit Schrotmunition im BattleMechformat vergleichen kann. Nach Verlassen des Laufs zerfällt eine Bündelgranate in kleinere Geschosse. Dadurch wird die Chance auf einen kritischen Treffer erhöht, gleichzeitig jedoch wird der erzielte Schaden über das gesamte Zielgebiet verteilt statt auf eine Trefferzone konzentriert.

Maschinengewehr

Das Clan-Maschinengewehr ist eine Schnellfeuerwaffe und eines der leichtesten und trotzdem gefährlichen Waffensysteme, die ein BattleMech mitführen kann. Die schiere Menge der MG-Kugeln, die über kurze Distanz verfeuert werden können, erhöht die Chance eines Treffers, der beim Ziel allerdings keinen größeren Schaden anrichtet.

Ultra-Autokanone

Die Ultra-AK verfügt über einen kurzen, glatten Lauf, einen modifizierten Kammermechanismus, eine Schnelladeeinrichtung und spezielle Munition. Die bei den Clans in verschiedenen Konfigurationen verfügbare AK/5-Version richtet den fünffachen Schaden des Basismodells an. Die AK/10-Ultra erzielt bei höherer Abwärme den zehnfachen Schaden, während die größte Ausführung dieser Waffe den zwanzigfachen Schaden anrichtet.

Kurzstreckenraketen

Kurzstreckenraketen (KSR) wurden speziell für den Einsatz gegen Nahziele entworfen. Obwohl zum Beispiel eine KSR 2er-Lafette nur zwei Raketen pro Salve abfeuert, können diese Stück für Stück mehr Schaden anrichten als Langstreckenraketen. Die KSR 4er-Lafette feuert pro Salve 4 Raketen ab, und die KSR 6er-Lafette jagt eine Salve von 6 Raketen gleichzeitig in die Luft.

Blitz-Kurzstreckenraketen

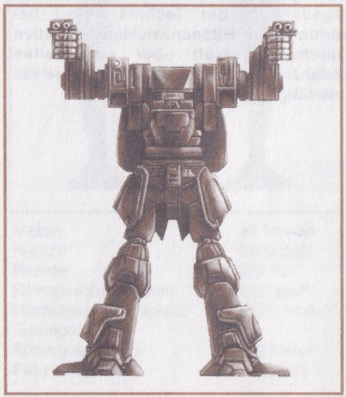
Blitz-Kurzstreckenlafetten sind mit computerisierten Zielsuchgeräten gekoppelt, die dafür sorgen, daß die Blitz-KSR ihr Ziel automatisch trifft, wenn es der Computer erst einmal erfaßt hat. Wie bei normalen KSR-Lafetten feuern auch die Blitz-Versionen je nach Modell Salven von 2, 4 oder 6 Raketen ab.

Langstreckenraketen

Langstreckenraketen sind in Aufbau und Leitsystem darauf ausgelegt, weit entfernte Ziele zu treffen. Die LSR 5er-Lafette schickt mit jeder Salve fünf Raketen auf die Reise, während die LSR 10er-Lafette gleich zehn Geschosse abfeuert. Die LSR 15er-Lafette feuert eine Salve aus fünfzehn Raketen, und das schlagkräftigste Modell dieser Familie ist die LSR 20er-Lafette mit einer Zwanzig-Schuß-Salve geballter Raketenpower. Dank der Umfeldwirkung ihrer Salven kann selbst ein indirekter Beschuß aus dieser Lafette die gleiche Wirkung wie ein direkter Treffer haben.

Anhang D — BattleMechdiagramme (Primärkonfigurationen)

Feuervogel



Masse:	20 Tonnen
Rumpf:	Endostahl
Reaktor:	200 XL
Reisegeschwindigkeit:	108 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	162 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	5
Torsomitte	6	5
Torsomitte (Rücken)		2
Lk/rt Torso	5	4
Lk/rt Torso (Rücken)		2
Lk/rt Arm	3	3
Lk/rt Bein	4	4

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
KSR 6er-Lafette	RA	1	1,5
Munition (KSR) 15	RA	1	1
CASE	RA	0	0
KSR 4er-Lafette	RT	1	1
Munition (KSR) 25	RT	1	1
CASE	RT	0	0

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Ferrofibrit	0
Torsomitte	MASC	
	Endostahl	0
Rechter Torso	2 Reaktor	
	2 Ferrofibrit	
	Endostahl	
	Doppelte Wärmetauscher	5

Gewichts- und Platzverteilung (Ftsg.)

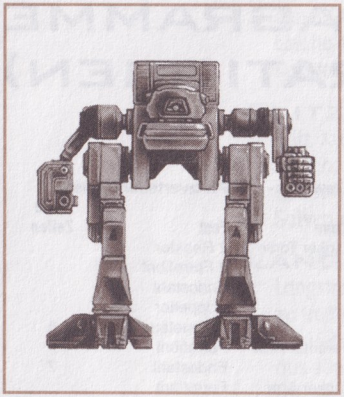
Zone	Fest	Freie Zeilen
Linker Torso	2 Reaktor	
	2 Ferrofibrit	
	Endostahl	
	Doppelter Wärmetauscher	5
Rechter Arm	Ferrofibrit	
	Endostahl	7
Linker Arm	Ferrofibrit	
	Endostahl	7
Rechtes Bein	Endostahl	1
Linkes Bein	Endostahl	1

Möglichkeiten

Die Primärkonfiguration des Feuervogels kann jedem leichten Mech Paroli bieten. Ihre außergewöhnliche Schnelligkeit gestattet es, den Gegner ungeachtet seiner Aktionen auf kurze Distanz zu stellen und mit Kurzstreckenraketen und mittelschweren Lasern sehr effektiv anzugreifen. Einer Konfrontation mit einem schwereren Gegner weicht der Feuervogel einfach durch Rückzug hinter die eigenen Linien aus, wobei der langsamere Gegner zurückbleibt.

Eine andere, bei Feuervogel-Piloten sehr beliebte, Taktik besteht darin, in den Rücken des Gegners vorzustoßen und gegnerische Maschinen von hinten abzuschießen, bevor sie reagieren können.

ROTFUCHS



Masse:	30 Tonnen
Rumpf:	Endostahl
Reaktor:	180 XL
Reisegeschwindigkeit:	64,8 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	97,2 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	10	9
Torsomitte (Rücken)		5
Lk/rt Torso	7	8
Lk/rt Torso (Rücken)		4
Lk/rt Arm	5	7
Lk/rt Bein	7	8

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-S-Laser	LA	1	4
L-Impulslaser	LA	1	1
Blitz-KSR 4er-Lafette	RA	1	2
Munition (Blitz) 25	RA	1	1
CASE	RA	0	0
LB-X AK/5	RA	4	7
Munition (AK) 20	RA	1	1

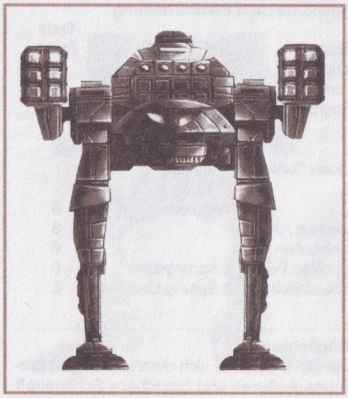
Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Ferrofibrit	0
Torsomitte	Doppelter Wärmetauscher	
0		
Rechter Torso	2 Reaktor	
	2 Ferrofibrit	
	3 Endostahl	5
Linker Torso	2 Reaktor	
	2 Ferrofibrit	
	2 Endostahl	6
Rechter Arm	Ferrofibrit	
	Endostahl	7
Linker Arm	Ferrofibrit	
	Endostahl	7
Rechtes Bein	Doppelter	
	Wärmetauscher	0
Linkes Bein	Doppelter	
	Wärmetauscher	0

Möglichkeiten

Die Primärkonfiguration des Rotfuchs ist mit vier unserer modernsten Waffensysteme ausgestattet. Ihre Hauptfeuerkraft zieht sie aus der LB-X Autokanone/5 im rechten Arm und dem schweren Extremreichweiten-Laser im linken. Ein leichter Impulslaser und eine Blitz-KSR 4er-Lafette sichern dem Rotfuchs Schlagkraft auf kurze Distanz. Dieses Wunderwerk der Technik liefert bei kontrollierter Hitzeentwicklung effektive Durchschlagskraft über ein breites Distanzspektrum und ist dabei noch relativ unanfällig für Munitionsmangel.

JENNER II-C



Masse:	35 Tonnen
Rumpf:	Endostahl
Reaktor:	315 XL
Reisegeschwindigkeit:	97,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	151,2 km/h
Sprungdüsen:	7
Sprungreichweite:	210 Meter
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	7
Torsomitte	11	13
Torsomitte (Rücken)		7
Lk/rt Torso	8	8
Lk/rt Torso (Rücken)		4
Lk/rt Arm	6	4
Lk/rt Bein	8	9

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR 4er-Lafette	TM	1	2
Munition (Blitz) 25	RT	1	1
KSR 6er-Lafette	RA	1	1,5
Munition (KSR) 15	RT	1	1
KSR 6er-Lafette	LA	1	1,5
Munition (KSR) 15	LT	1	1
CASE	RT	0	0
Sprungdüsen	LB	3	1,5
Sprungdüsen	RB	3	1,5
Sprungdüsen	RT	1	0,5
CASE	LT	0	0

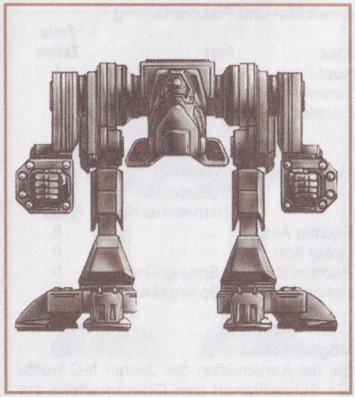
Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf		1
Torsomitte	Sprungdüsen	1
Rechter Torso	2 Reaktor	
	2 Doppelte	
	Wärmetauscher	6
Linker Torso	2 Reaktor	
	2 Doppelte	
	Wärmetauscher	6
Rechter Arm		8
Linker Arm		8
Rechtes Bein	2 Sprungdüsen	0
Linkes Bein	2 Sprungdüsen	0

Möglichkeiten

Bei der Konstruktion des Jenner II-C wurde die Schnelligkeit des Grundmodells zur Herstellung eines der schnellsten und wendigsten Mechs unserer Tage genutzt. Die Panzerung in der Torsomitte und an den Beinen wurde verstärkt, um die Überlebenschancen des Mechs zu erhöhen, und die leistungsstarken Sprungdüsen verleihen ihm eine Sprungreichweite von unglaublichen 240 Metern.

Nova



Masse:	50 Tonnen
Rumpf:	Standard
Reaktor:	250 XL
Reisegeschwindigkeit:	54 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	86,4 km/h
Sprungdüsen:	5
Sprungreichweite:	150 Meter
Panzerung:	Standard

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	16	23
Torsomitte (Rücken)		8
Lk/rt Torso	12	17
Lk/rt Torso (Rücken)		7
Lk/rt Arm	8	16
Lk/rt Bein	12	20

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
Doppelter Wärmetauscher	LA	2	1
Doppelter Wärmetauscher	LT	2	1
ER-M-Laser	RA	1	1
ER-M-Laser	RA	1	1
ER-M-Laser	RA	1	1
ER-M-Laser	RA	1	1
ER-M-Laser	RA	1	1
ER-M-Laser	RA	1	1
Doppelter Wärmetauscher	RA	2	1
Doppelter Wärmetauscher	RT	2	1

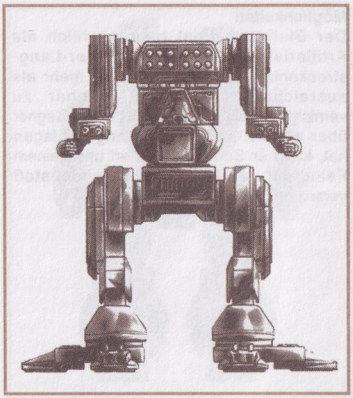
Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf		1
Torsomitte	Sprungdüsen	1
Rechter Torso	2 Reaktor	
	2 Doppelte Wärmetauscher	6
Linker Torso	2 Reaktor	
	2 Doppelte Wärmetauscher	6
Rechter Arm		8
Linker Arm		8
Rechtes Bein	2 Sprungdüsen	0
Linkes Bein	2 Sprungdüsen	0

Möglichkeiten

Die Nova zeichnet sich durch ein ungewöhnliches Äußeres und furchtbare Schlagkraft aus. In jedem der sechseckigen Waffenmodule an den Armen dieses Mechs sitzen sechs mittelschwere Laser. Diese Bewaffnung liefert eine außergewöhnliche Feuerkraft, entwickelt allerdings zuviel Abwärme für ein Dauerfeuer. Um dem Piloten beim Einsatz der Waffen mehr Freiheit zu geben, verfügt die Nova über vier zusätzliche doppelte Wärmetauscher; trotzdem riskiert ein MechKrieger, der alle zwölf Laser gleichzeitig abfeuert, eine automatische Stillegung der Maschine.

STURMKRÄHE



Masse:	55 Tonnen
Rumpf:	Endostahl
Reaktor:	330 XL
Reisegeschwindigkeit:	64,8 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	97,2 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	18	25
Torsomitte (Rücken)		11
Lk/rt Torso	13	17
Lk/rt Torso (Rücken)		9
Lk/rt Arm	9	18
Lk/rt Bein	13	26

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-M-Laser	TM	1	1
ER-S-Laser	LA	1	4
ER-M-Laser	LA	1	1
Doppelte Wärmetauscher (3)	LT	6	3
ER-S-Laser	RA	1	4
ER-M-Laser	RA	1	1
Doppelte Wärmetauscher (3)	RA	6	3
Doppelte Wärmetauscher (3)	RT	6	3

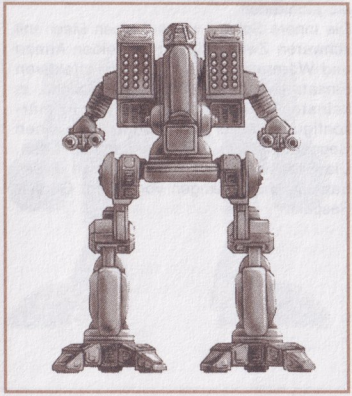
Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Ferrofibrit	0
Torsomitte	Endostahl	1
Rechter Torso	2 Reaktor	
	3 Ferrofibrit	
	Endostahl	6
Linker Torso	2 Reaktor	
	3 Ferrofibrit	
	Endostahl	6
Rechter Arm		9
Linker Arm		9
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

Möglichkeiten

Die Innere Sphäre war auf einen Mech mit schweren Zwillingslasern in beiden Armen und Wärmetauschern, die den effektiven Einsatz dieser Bewaffnung ermögliche, in keinster Weise vorbereitet. Die Primärkonfiguration der Sturmkrähe kann einen Gegner innerhalb von Sekunden vernichten. Die Geschwindigkeit und Feuerkraft dieses BattleMechs verlangen von jedem Gegner Respekt.

BLUTHUND



Masse:	60 Tonnen
Rumpf:	Standard
Reaktor:	300 XL
Reisegeschwindigkeit:	54 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	86,4 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	20	23
Torsomitte (Rücken)		7
Lk/rt Torso	14	16
Lk/rt Torso (Rücken)		7
Lk/rt Arm	10	16
Lk/rt Bein	14	23

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impulslaser	LA	2	6
M-Impulslaser	LA	1	2
LSR 20er-Lafette	LT	4	5
Munition (LSR) 6	LT	1	1
CASE	LT	0	0
S-Impulslaser	RA	2	6
M-Impulslaser	RA	1	2
LSR 20er-Lafette	RT	4	5
Munition (LSR) 6	RT	1	1
CASE	RT	0	0

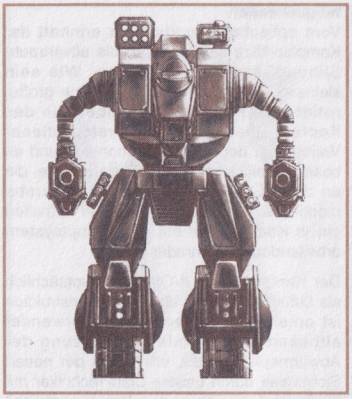
Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Ferrofibrit	0
Torsomitte		2
Rechter Torso	2 Reaktor	
	2 Ferrofibrit	8
Linker Torso	2 Reaktor	
	2 Ferrofibrit	8
Rechter Arm	Ferrofibrit	8
Linker Arm	Ferrofibrit	8
Rechtes Bein		2
Linkes Bein		2

Möglichkeiten

Der Bluthund dient hauptsächlich als ArtillerieMech. Die beiden 20er-Langstreckenlafetten sind in der Tat mehr als ausreichend, um einen Gegner zu vernichten. Falls der Bluthund einen Gegner über weite Entfernung nur angeschlagen hat, kann er Schicksal spielen und seinem Feind mit den Lasern den Gnadenstoß versetzen.

HÖLLENBOTE



Masse:	65 Tonnen
Rumpf:	Standard
Reaktor:	325 XL
Reisegeschwindigkeit:	54 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	86,4 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Standard

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	21	17
Torsomitte (Rücken)		8
Lk/rt Torso	15	14
Lk/rt Torso (Rücken)		7
Lk/rt Arm	10	11
Lk/rt Bein	15	15

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
CASE	TM	0	0
ER-PPK	LA	2	6
ER-M-Laser	LT	1	1
ER-M-Laser	LT	1	1
ER-M-Laser	LT	1	1
ER-PPK	RA	2	6
Blitz-KSR 6er-Lafette	RT	2	3
Munition (Blitz) 15	RT	1	1
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Munition (MG) 200	RT	1	1
CASE	RT	0	0

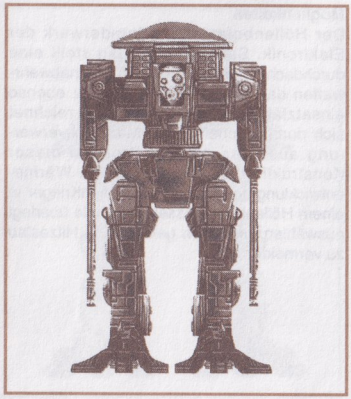
Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf		1
Torsomitte		2
Rechter Torso	2 Reaktor	10
Linker Torso	2 Reaktor	10
Rechter Arm		9
Linker Arm		9
Rechtes Bein		2
Linkes Bein		2

Möglichkeiten

Der Höllenbote ist ein Wunderwerk der Elektronik. Seine Bestückung stellt eine durchdachte Kombination von Mechabwehrwaffen dar, ist über kurze Distanz ebenso einsatzfähig wie über weite und zeichnet sich durch hocheffiziente Munitionsverwertung aus. Das einzige Problem dieser Konstruktion ist die übermäßige Wärmeentwicklung seiner Systeme. MechKrieger in einem Höllenbote müssen ihre Ziele überlegt auswählen, um einen gefährlichen Hitzestau zu vermeiden.

KAMPFSCHÜTZE II-C



Masse:	65 Tonnen
Rumpf:	Endostahl
Reaktor:	195 Standard
Reisegeschwindigkeit:	32,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	54,0 km/h
Sprungdüsen:	3
Sprungreichweite:	90 Meter
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	21	30
Torsomitte (Reaktor)		12
Lk/rt Torso	15	20
Lk/rt Torso (Rücken)		10
Lk/rt Arm	10	20
Lk/rt Bein	15	30

Primäre Konfiguration

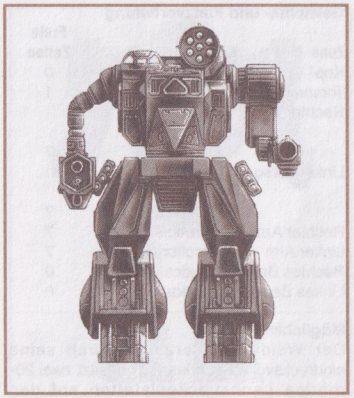
Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impulslaser	LA	2	6
S-Impulslaser	LA	2	6
S-Impulslaser	RA	2	6
S-Impulslaser	RA	2	6
Sprungdüse	LT	1	1
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüse	RT	1	1

Möglichkeiten

Vom optischen Eindruck her erinnert der Kampfschütze II-C kaum an die altvertraute Silhouette dieses Mechtyps. Wie sein kleinerer Vetter besitzt auch er eine große, rotierende Radarantenne oberhalb des Kopfes, aber das Radarsystem dieser Variante ist deutlich höher montiert, und es besitzt zwei kastenförmige Zusatzgeräte, die an den Seiten der zentralen Stützstrebe montiert sind. Diese Zusatzgeräte enthalten ein in Kombination mit dem Hauptsystem arbeitendes Phasenradar.

Der Kampfschütze II-C dient hauptsächlich als LuftabwehrMech, und seine Konstruktion ist erkennbar konservativ. Er verwendet altbekannte Methoden zur Lösung der Abwärmeproblematik, aber dank der neuen Sichtweise durch unsere Clan-Techniker mit größerem Erfolg als er dem Vorgängermodell der Inneren Sphäre beschieden war.

Nemesis



Masse:	70 Tonnen
Rumpf:	Standard
Reaktor:	350 XL
Reisegeschwindigkeit:	54 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	86,4 km/h
Sprungdüsen:	5
Sprungreichweite:	150 Meter
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	22	27
Torsomitte (Rücken)		8
Lk/rt Torso	15	22
Lk/rt Torso (Rücken)		7
Lk/rt Arm	11	17
Lk/rt Bein	15	23

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
LB-X AK/10	LA	5	10
Munition (AK) 10	LA	1	1
CASE	LA	0	0
LSR 15er-Lafette	LT	2	3,5
Munition (LSR) 16	LT	2	2
CASE	LT	0	0
ER-PPK	RA	2	6

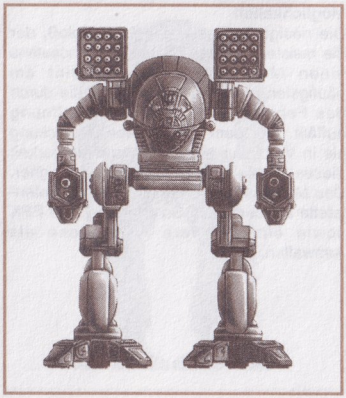
Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Ferrofibrit	0
Torsomitte	Sprungdüse	1
Rechter Torso	2 Reaktor	
	2 Ferrofibrit	8
Linker Torso	2 Reaktor	
	2 Ferrofibrit	8
Rechter Arm	Ferrofibrit	8
Linker Arm	Ferrofibrit	8
Rechtes Bein	2 Sprungdüsen	0
Linkes Bein	2 Sprungdüsen	0

Möglichkeiten

Die riesige Nemesis, ein Kampfkoloß, der die meisten anderen Mechs um mindestens einen Meter überragt, erscheint am häufigsten in einer Konfiguration, die durch das Fehlen jedweder Laserbewaffnung auffällt. Trotzdem macht diese Bestückung sie in Verbindung mit der Manövrierbarkeit dieses Mechs zu einem tödlichen Gegner. Das Modell hat eine Langstrecken-Raketenlafette auf der linken Schulter und eine PPK sowie eine schwere Autokanone als Armwaffen.

WALDWOLF



Masse:	75 Tonnen
Rumpf:	Endostahl
Reaktor:	375 XL
Reisegeschwindigkeit:	54 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	86,4 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	23	36
Torsomitte (Rücken)		9
Lk/rt Torso	16	25
Lk/rt Torso (Rücken)		7
Lk/rt Arm	12	24
Lk/rt Bein	16	32

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-S-Laser	LA	1	4
ER-M-Laser	LA	1	1
Doppelter Wärmetauscher	LA	2	1
ER-S-Laser	RA	1	4
ER-M-Laser	RA	1	4
Doppelter Wärmetauscher	RA	2	1
M-Impulslaser	LT	1	2
ER-L-Laser	LT	1	0,5
LSR 20er-Lafette	LT	4	5
Munition (LSR) 6	LT	1	1
CASE	LT	0	0
Maschinengewehr	TM	1	0,25
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Munition (MG) 200	RT	4	1
LSR 20er-Lafette	RT	4	5
Munition (LSR) 6	RT	1	1
CASE	RT	0	0

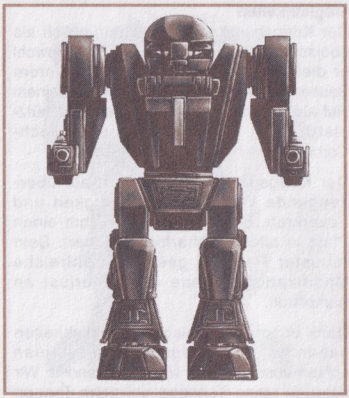
Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Ferrofibrit	0
Torsomitte	Endostahl	1
Rechter Torso	2 Reaktor 2 Ferrofibrit Endostahl	7
Linker Torso	2 Reaktor 2 Ferrofibrit Endostahl	7
Rechter Arm	Ferrofibrit	7
Linker Arm	Ferrofibrit	7
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

Möglichkeiten

Der Waldwolf überzeugt durch seine eindrucksvolle Feuerkraft. Er besitzt zwei 20-rohrige Langstreckenlafetten auf den Schultern sowie Waffenmodule an beiden Armen, die je einen schweren und einen mittelschweren Extremreichweiten-Laser kombinieren. Darüber hinaus benutzt er Impulslasertechnologie in Gestalt je einer mittelschweren Waffe an beiden Torsoseiten. Ein Zwillings-MG rundet die Bewaffnung ab.

GARGOYLE



Masse:	80 Tonnen
Rumpf:	Standard
Reaktor:	400 XL
Reisegeschwindigkeit:	54 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	86,4 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	25	30
Torsomitte (Rücken)		10
Lk/rt Torso	17	24
Lk/rt Torso (Rücken)		10
Lk/rt Arm	13	23
Lk/rt Bein	17	24

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-L-Laser	TM	1	0,5
LB-X AK/5	LA	4	7
KSR 6er-Lafette	LA	1	1,5
Munition (AK) 10	LT	1	1
CASE	LT	0	0
Munition (KSR) 15	LT	1	1
LB-X AK/5	RA	4	7
KSR 6er-Lafette	RA	1	1,5
Munition (AK) 10	RT	1	1
CASE	RT	0	0
Munition (KSR) 15	RT	1	1

Gewichts- und Platzverteilung

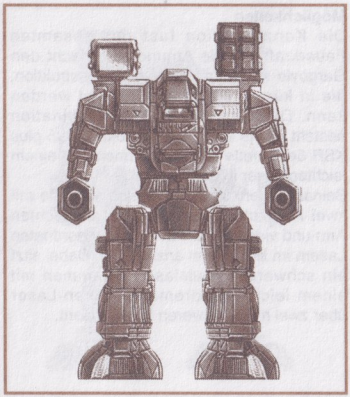
Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Ferrofibrit	0
Torsomitte		2
Rechter Torso	2 Reaktor	
	2 Ferrofibrit	8
Linker Torso	2 Reaktor	
	2 Ferrofibrit	8
Rechter Arm	Ferrofibrit	8
Linker Arm	Ferrofibrit	8
Rechtes Bein		2
Linkes Bein		2

Möglichkeiten

Die Konzentration fast der gesamten Feuerkraft auf die Armmodule macht den Gargoyle zu einer vielseitigen Konstruktion, die in kürzester Zeit umgerüstet werden kann. Die häufigste Waffenkombination besteht aus je einer LB-X Autokanone/5 plus KSR 6er-Lafette in beiden Armen und einem leichten Laser in der Torsomitte.

Beinahe ebenso häufig ist eine Variante mit zwei Partikelprojektorkanonen am rechten Arm und vier in einem Dreieck angeordneten Lasern im linken Arm anzutreffen. Dabei sitzt ein schwerer Impulslaser zusammen mit einem leichten Extremreichweiten-Laser über zwei mittelschweren Impulslasern.

Kriegshammer IIC



Masse:	80 Tonnen
Rumpf:	Endostahl
Reaktor:	320 Standard
Reisegeschwindigkeit:	43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	64,8 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungkapazität:	keine
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	25	30
Torsomitte (Rücken)		15
Lk/rt Torso	17	24
Lk/rt Torso (Rücken)		10
Lk/rt Arm	13	24
Lk/rt Bein	17	30

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	2	6
ER-PPK	RA	2	6
M-Impulslaser	K	1	2
M-Impulslaser	LT	1	2
M-Impulslaser	LT	1	2
KSR 6er-Lafette	RT	1	1,5
Munition (KSR) 15	RT	1	1
CASE	RT	0	0
M-Impulslaser	RT	1	2
M-Impulslaser	RT	1	2

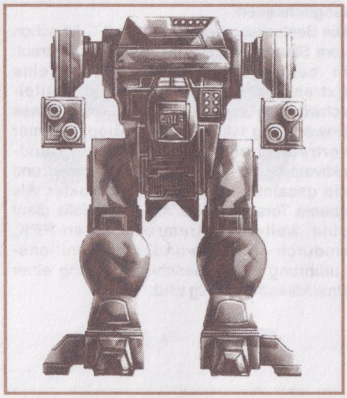
Möglichkeiten

Der Kriegshammer wurde ursprünglich als überschwerer Mech konstruiert, und obwohl er diese Rolle später an noch schwerere Bauserien abtreten mußte, macht er seinem Ruf als eine der schlagkräftigsten Geschützplattformen im Arsenal eines MechCommanders heute noch alle Ehre.

Der Kriegshammer kombiniert auf überzeugende Weise Geschwindigkeit und Feuerkraft, eine Tatsache, die ihm einen Platz in allen Mecharmeen sichert. Sein robuster Rahmen gestattet zahlreiche Modifikationen ohne einen Verlust an Kampfkraft.

Dank unserer technischen Möglichkeiten haben wir den Kriegshammer in einen echten überschweren Mech verwandelt. Wir konnten seine Tonnage um zehn Tonnen anheben, ohne seine Geschwindigkeit oder Feuerkraft zu kompromittieren. Das Ergebnis dieser Konstruktionsleistung ist ein äußerst starker und gefährlicher BattleMech, der auf jedem Schlachtfeld seinen Mann steht.

KRIEGSFALKE



Masse:	85 Tonnen
Rumpf:	Standard
Reaktor:	340 XL
Reisegeschwindigkeit:	43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	64,8 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	27	42
Torsomitte (Rücken)		10
Lk/rt Torso	18	26
Lk/rt Torso (Rücken)		10
Lk/rt Arm	14	28
Lk/rt Bein	18	35

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	2	6
ER-PPK	LA	2	6
LSR 10er-Lafette	LA	1	2,5
Munition (LSR) 12	LA	1	1
CASE	LA	0	0
ER-PPK	RA	2	6
ER-PPK	RA	2	6

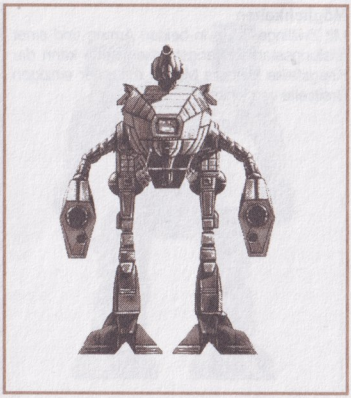
Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Ferrofibrit	0
Torsomitte		2
Rechter Torso	2 Reaktor 2 Ferrofibrit Doppelter Wärmetauscher	6
Linker Torso	2 Reaktor 2 Ferrofibrit 4 Doppelte Wärmetauscher	0
Rechter Arm	Ferrofibrit	8
Linker Arm	Ferrofibrit	8
Rechtes Bein	Doppelter Wärmetauscher	0
Linkes Bein	Doppelter Wärmetauscher	0

Möglichkeiten

Mit Zwillings-PPKs in beiden Armen und einer leistungsstarken Langstreckenlafette kann der Kriegsfalke kleinere Mechs mit einer einzigen Breitseite vernichten.

Marodeur IIC



Masse:	85 Tonnen
Rumpf:	Endostahl
Reaktor:	340 Standard
Reisegeschwindigkeit:	43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	64,8 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Ferrofibrit

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	27	30
Torsomitte (Rücken)		12
Lk/rt Torso	18	26
Lk/rt Torso (Rücken)		8
Lk/rt Arm	14	24
Lk/rt Bein	18	27

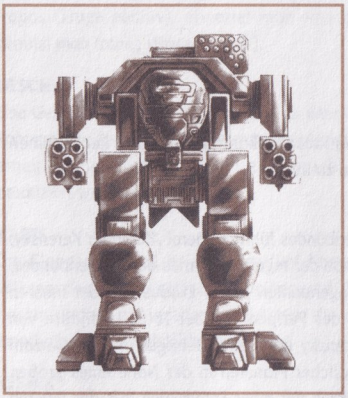
Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	2	6
ER-PPK	RA	2	6
ER-PPK	LT	2	6
M-Impulslaser	LA	1	2
M-Impulslaser	RA	1	2
ER-L-Laser	LT	1	0,5
ER-L-Laser	TM	1	0,5
ER-L-Laser	TM	1	0,5
ER-L-Laser	RT	1	0,5

Möglichkeiten

Die Bestückung des Marodeur II-C ist schon vom Standardmodell des Marodeur vertraut. In beiden Unterarmen sind je eine Extremreichweiten-PPK und ein mittelschwerer Impulslaser untergebracht. Diese Bewaffnung ist auch vom Kriegshammer vertraut. Durch den Verzicht auf Handaktivatoren wird die Wartung erleichtert und die gesamte Konstruktion kompakter. Als oberes Torsogeschütz dieses Modells dient eine weitere Extremreichweiten-PPK, wodurch die verwundbare Munitionszuführung in der Geschützkupplung einer Projektilwaffe unnötig wird.

HÖHLENWOLF



Masse:	100 Tonnen
Rumpf:	Standard
Reaktor:	300 XL
Reisegeschwindigkeit:	32,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	54 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Standard

	Interne Struktur	Panzer-Wert
Kopf	3	9
Torsomitte	31	47
Torsomitte (Rücken)		14
Lk/rt Torso	21	32
Lk/rt Torso (Rücken)		10
Lk/rt Arm	17	34
Lk/rt Bein	21	41

Primäre Konfiguration

Bewaffnung&Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-S-Laser	LA	1	4
ER-S-Laser	LA	1	4
M-Impulslaser	LA	1	2
M-Impulslaser	LA	1	2
AK/5-Ultra	LA	3	7
Munition (AK) 20	LA	1	1
CASE	LA	0	0
LSR 10er-Lafette	LT	1	2,5
Munition (LSR) 12	LT	1	1
Doppelte Wärmetauscher (3)	LT	6	3
CASE	LT	0	0
ER-S-Laser	RA	1	4
ER-S-Laser	RA	1	4
M-Impulslaser	RA	1	2
M-Impulslaser	RA	1	2
AK/5-Ultra	RA	3	7
Munition (AK) 20	RA	1	1
CASE	RA	0	0
Doppelte Wärmetauscher (3)	RT	6	3

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf		1
Torsomitte		2
Rechter Torso	2 Reaktor Doppelter Wärmetauscher	8
Linker Torso	2 Reaktor Doppelter Wärmetauscher	8
Rechter Arm		9
Linker Arm		9
Rechtes Bein		2
Linkes Bein	Doppelter Wärmetauscher	0

Möglichkeiten

Die primäre Konfiguration des Höhlenwolf ist mit einer Zehner-Langstreckenlafette auf der linken Schulter bestückt. Beide Arme sind gebündelte Mordmaschinen mit je einer Autokanone/5-Ultra, zwei schweren Lasern und zwei mittelschweren Impulslasern. Um die Wärmeentwicklung wenigstens etwas zu reduzieren, sind im Torso dieses Mechs sieben zusätzliche doppelte Wärmetauscher untergebracht.

Anhang E — Glossar

(basierend auf den FASA-BattleTech-Beschreibungen)

BATCHALL
Batchall ist der Name für das Clanritual der Herausforderung zum Kampf. Die Art der Herausforderung kann variieren, allerdings in den meisten Fällen beginnt sie damit, daß der Herausforderer sich identifiziert und erklärt, um welchen Preis er kämpfen will, und den Verteidiger auffordert, die Truppen seiner Seite zu identifizieren. Der Verteidiger hat das Recht, den Austragungsort des Kampfes festzulegen.

BEWAHRER
Die Bewahrer sind die Clan-Beschützer der Inneren Sphäre. Sie interpretieren Kerenskys Worte dergestalt, daß sie verpflichtet sind, der Inneren Sphäre beizustehen und sie zu beschützen, damit ihre Bewohner das Licht sehen.

BLUTSNAME
Blutsnamen sind die Familiennamen der 800 Krieger und Kriegerinnen, die während des Exodus-Bürgerkriegs an der Seite von Nicholas Kerensky kämpften. Diese 800 sind die Grundlage des ausgedehnten Eugenikprogramms der Clans. Seit das System existiert, kämpfen ClanKrieger um das Recht, einen dieser Namen tragen zu dürfen.

BLUTSRECHT
Ein spezieller Blutsname und die Reihe seiner Träger werden als Blutsrecht bezeichnet. Jeder Blutsname besitzt fünfundzwanzig Blutsrechte. Im übertragenen Sinne wird der Begriff Blutsrecht auch für den Kampf um einen Blutsnamen gebraucht.

BLUTSRECHTTEST
Eine Serie von Eliminationszweikämpfen um das Recht, einen bestimmten Blutsnamen zu tragen.

CLANS
Beim Zerfall des Sternenbundes führte General Aleksandr Kerensky, der Oberkommandierende der regulären Armee des Sternenbundes, seine Truppen beim sogenannten Ersten Exodus aus der Inneren Sphäre. Weit jenseits der Peripherie, über 1300 Lichtjahre von Terra, besiedelten Kerensky und seine Gefolgsleute eine Anzahl halbwegs lebensfreundlicher Planeten in der Nähe eines großen Kugelsternhaufens, der sie vor einer Entdeckung aus der Inneren Sphäre abschirmte.

DEZGRA
Eine Kampfeinheit, die ihre Ehre verliert, wird als Dezgra-Einheit bezeichnet. Die Bezeichnung wird auch für das Ritual benutzt, in dem eine solche Einheit entehrt und bestraft wird. Einheiten, die Befehle verweigern, im Angesicht des Feindes in Panik geraten oder sich unehrenhaft verhalten, sind Dezgra.

DIE ERINNERUNG
Die Erinnerung ist ein noch nicht abgeschlossenes Heldenepos, das die Geschichte der Clans von der Zeit des Exodus bis heute umfaßt.

ELEMENTARE
Elementare sind die mit Kampfanzügen ausgerüstete Eliteinfanterie der Clans. Diese Männer und Frauen sind wahre Riesen, die speziell für den Einsatz der von den Clans entwickelten Rüstungen gezüchtet werden.

FRAPOS/FRANEG
Diese Clan-Ausdrücke werden im Anschluß an rhetorische Fragen benutzt. Wird eine zustimmende Antwort erwartet, verwendet man frapos (Frage positiv), erwartet man eine ablehnende Antwort, benutzt man franeg (Frage negativ).

GESCHKO
Eine Geschko (Geschwisterkompanie) ist eine Gruppe Kinder, die im Rahmen des Eugenikprogramms der Kriegerkaste aus der Erbmasse eines bestimmten Kriegers und einer bestimmten Kriegerin produziert wurden.

KASTE
Die Clangesellschaft ist streng in fünf Kasten unterteilt: Krieger, Wissenschaftler, Händler, Techniker und Arbeiter. Jede dieser Kasten umfaßt zahlreiche Unterkasten, die auf Spezialisierungen innerhalb eines Berufsfeldes basieren.

KESHIK
Die Keshik ist die Ehrengarde des Khans und fungiert als Übermittler seiner Befehle und seiner Einschätzungen, was die Aufstiegschancen eines MechKriegers betrifft.

KHAN
Jeder Clan wählt zwei Anführer oder Khan. Einer der beiden fungiert als ranghöchster Militärbefehlshaber und Verwaltungschef des Clans. Die Position des zweiten oder saKhans ist weniger genau definiert. Er ist nur der Stellvertreter des älteren Khans und führt die ihm von diesem übertragenen Aufgaben aus.

KOMET
Diese Bezeichnung wird für einen besonders begabten Krieger mit blendender Karriere benutzt.

KREUZRITTER
Die Kreuzritter legen Kerenskys Worte so aus, daß die Innere Sphäre von rechts wegen ihnen zusteht. Ihr Ziel ist es, Terra zu erobern, koste es, was es wolle, gleichgültig, wieviel Zerstörung und Blutvergießen dafür notwendig ist.

KURULTAI
Ein Kurultai ist ein Clan-Kriegsrat.

OBKHAN
Ein Begriff der Wertschätzung für einen Clanner höheren Ranges.

POSITIONSTEST
Der Positionstest klärt das Recht eines Kandidaten auf einen höheren Rang innerhalb des Clans. Um sich zu qualifizieren, muß er alle ihm gestellten Aufgaben erfolgreich abschließen.

STRAVAG
Dies ist ein Clannerfluch ungewisser Herkunft, wahrscheinlich eine Zusammenziehung von Stran (unabhängig, frei) und Vagon (Geburt).

SURKAI
Surkai bezeichnet das Recht auf Vergebung. Die Clans ehren Gleichheit im Denken und Glauben über allem anderen in der Gesellschaft.

TOUMAN
Die Streitkräfte eines Clans.

ZELLBRIGEN
Zellbrigen ist der Clanname für die Duellregeln, die auch bei einem Aufeinandertreffen von Truppen aus einer großen Anzahl von Kriegern die Durchführung einzelner Zweikämpfe vorschreiben.

MechWarrior 2 Impressum

Deutsche Version

Produktion

Koproduzenten	John LaFleur
	Tim Morten
Exekutiv-Produzent	Nathalie Deschâtres
Produktionskoordinator & Übersetzung Assistent	Lars Fuhrken-Batista
Programmierung	Scott Etherton
	John Peck
Produktionsassistent	Brian Dean Jennings
Audiotechniker	Bill Black

Koordination der europäische Localisierung

TRANSPOSIA N.V.	Bart Govaert
	Geert Van Boven
	Annick De Smet
	Serge De Geyter
Übersetzung	Reinholt H. Mai

Qualitätskontrolle

Chef der Qualitätskontrolle	Jon Doellstedt
Qualitätskontrollmanager	Dave Arnspiger
Cheftester	Matthew Candler
	Daiva Venckus
Testerteam	Keith Alexander
	Patricia Anglano
	David Avery
	Robert Berger
	Steven Bishop
	John E. Cibulski
	Chris Campbell
	Curtis Crockett
	Mark Harwood
	Nadia Kitsch
	Steven Mau
	Nadine Theuzillot
	Eric Zala

VSA Version

Produktion

Regie	John Spinale
Produzent	Josh Resnick
Leitender Spieldesigner	Sean Vesce
Spieldesigner/Autor	Zachary Norman
Co-Spieldesigner	Chad Findley
	Ken Hullet
	David White
Produktionskoordination	Lars Fuhrken-Batista
	Andrew Held
Produktionsassistent	Jeehun Hwang

Programmierung

Simulationsprogrammierer	John Clarke
	Michael Douglas
	Scott Etherton
	John Keating
	Tim Morten
	Bob Mortensen
	Eric Peterson
	Dan Stanfill
	Dave Zobel
Gerüstprogrammierer	James Anhalt, III
	John Peck, Jr.

Weitere Programmierungen	David White
Programmierassistenten	Brian Jennings
	Daniel Kamins
Werkzeuge/Treiber unter Lizenz von	John Miles
	John Lemberger
	John Ratcliff
Installiert von	Greg Sanborn,
	Quicksilver Software

GRAFIK

Farbsimulation, Lichteffekte, Oberflächen und Animationen	Danny Matson
Künstlerische Leitung weitere Simulationen	Danny Matson
3D-Simulation:	
Modelle und Animationen	J.J. Franzen
Zusätzliche 3D-Simulationsgeometrie	Sean Kinnear
Regie Gerüststandbilder und Animationen	Jefferson Elliot
Gerüststandbilder und Animationen	Jack Burton
	Scott Goffman
	Jim Mitchell
Einleitungsfilm von DIGITAL DOMAIN:	
Leitender Produzent	Chris McKibbin
Animationsregie	Darnell Williams
Figurenanimation	Craig Caton
Kompositionsleitung	Nathan Wilson
Weitere Kompositionsarbeiten	Steve Gray
Farb- und Lichtberatung	Daniel Robichaud
Produktionsmanagerin	Susan Thurmond

AUDIO

Musik- und Geräuschregie	Kelly Rogers
Originalarrangements	Gregory Alper
Sonstige Musik	Jeehun Hwang
Arrangements für alle Filmsequenzen und Konflikttests	Jeehun Hwang
Musikarrangement für Clan Jadefalke	Jeehun Hwang
Musikarrangement für Clan Wolf	Gregory Alper
	Jeehun Hwang
Audiotechniker	Michael Schwartz
MIDI-Techniker	Bill Black
Sounddesign von SOUNDELUX MEDIA LABS:	
Leitung und Design Geräuscheffekte	Scott Martin Gershen
	Michael Reagan
Geräuscheffektmastering	Teri Madsen
	Caron Widner
Sprecher	Bryan Bowen
	Scott Martin Gershen
	John Keating
	Zachary Norman
	Michael Reagan
	Carol Ruggier

VERPACKUNG UND PROMO-MATERIAL

Künstlerische Leitung	Ron Gould
Dokumentation	Mike Rivera
Grafikdesign	Jonathan Brown
Zusätzliche Cover Art	Scott Goffman
	Danny Matson
Verpackungstext	Veronica Milito
Handbuchentwurf	Marcella Missirian
Handbuchtext	Veronica Milito
Handbuchillustrationen	Zachary Norman
Illustrationen Pilotenanmerkungen	Erik Jensen

QUALITÄTSKONTROLLE

Chef der Qualitätskontrolle	Jon Doellstedt
Qualitätskontrollmanager	Dave Arnspiger
Cheftester	John Lafleur
	Jack Mamais
Testerteam	Steven Bishop, Tom Butler, Matthew Candler, Linus Chen, Curtis Crockett, Matthew Gibbs, George Hoyt, Nate Marston, Elvis Murray, Daiva Venckus und Zack Wood
Weitere Tester	Keith Alexander, Kurt Barker, Rick Baumgartner, Peter Blumel, Willie Bolton, Judith Chlipala, Ray Choi, Tyron

	Chookolingo, Ingrid de Beus, Andre Emerson, Sean Espinoza, John Fair, Greg Fulton, Seth Grenald, Daniel Kamins, David King, Danny Lee, Jacque LeMaire, Tim McMahon, Michael O'Brien, Chris Strompolos, Murali Tegulapalle, Nadine Theuzillot, David R. Tulo Jr., William Westwater, Paul Wiley und Troy Williams
Externe Betatester	Weslee Bilodeau, Tod Bilsborrow, Dave Bourque, Charles Bowlby, Bill „Axor" Brown, Paul Cabana, Alex Chan, Gary & Dolly Cook, Rich De Francesco Jr., Jesse Derks, Mark Dittenber, Trent Ditto, Sven Doersam, Pamela Dreizen, Brian Eichler, David Ferrell, Carl Finley, Robert George, Richard Grochowski, Steven Hawley, Cezanne Huq, James Jackson, Brian James, Jody Johnson, Mark Kaelin Lenore Kaye, Bill Kirkman, Shaun Klomp, Stephen Lafleur, Matthew Lewis, Ed Milovic, Ford Maxim, Steven Mo, Dayle Moore, Mat O'Connor, Scooter Oehlerking, Anthony Pham, Richard Powell, Alan Precourt, Karen Rapchak, Mark Reindl, Donald Rinker, Jason Robinson, John Roper, Loring Rose, Joseph Ruffolo, Jorja Rule, James Sablatura, Rick Salvador, Julie Smith Montgomery Spencer, Ryan Tykwinski, Mike Udovic und Bernard Yee

FASA

3D-Grafikunterstützung	Jamie Marshall
Original BattleTech-Entwürfe	Donna Knutson Jamie Nelson Steve Venters
BattleTech-Hintergrundmaterial	The Adventure Architects, Brent Carter, Rob Cruz, Evan Jameson, Rodney Knox, Sam Lewis, Bryan Nystul, Michael Pellicciotti, Boy Peterson, Diane Piron-Gelman and Sharon Turrier-Mulvihill
BattleTech-Universum	Jordan Weisman L. Ross Babcock III

Mit besonderem Dank an...

Alle Frauen und Freundinnen, John Clarke und Tim Morten (für die Zweite Auferstehung), Dave und RJ (für ihr Schlagzeugtalent), Doug Bambridge, John Bruther, Tyron Chookolingo, Brad Crystal, Roy the Wonder Boy, Nathalie Deschatres, Tom Dowd, Denny Thorley und Mort Weisman (FASA), Michael Fletcher, Alan Gershenfeld, Larry Goldberg, Vinod Gupta, Sarah Hanlon, Snoopy den Hamster, Eric Johnson, Brian Kelly, Edward Kilham und Kalani Streicher (Ronin Entertainment), Scott Lahman, Mitch Lasky, Maryanne Lataif, Alan Lazar, Howard Marks, Mom, Brad Pickering, Tom Sloper, Smacker Boy, Ben Tenn, Trey Watkins, die Original-Produktionscrew ...und alle anderen bei Activision, die mitgeholfen haben, dieses Spiel Wirklichkeit werden zu lassen.

Warum können wir nicht einfach in Frieden miteinander leben?

COPYRIGHT:

Das in dieser Packung gelieferte Softwareprodukt unterliegt dem Copyright von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Es wird exklusiv von Activision, Inc. verlegt. Es wird ausschließlich für den Gebrauch durch den Erstkäufer und auf dem spezifizierten Computersystem vertrieben. Der Benutzer erhält die ausschließliche Lizenz, dieses Programm zum Zwecke der Ausführung vom Vertriebsmedium in den Speicher eines Computers einzulesen. Jede Form der Kopie (mit Ausnahme einer einzigen Sicherheitskopie im Rahmen dafür eingerichteter Systeme) oder Vervielfältigung, des Verkaufs oder des sonstigen Vertriebs dieses Produktes ist untersagt. Dieses Handbuch und alle mit diesem Produkt vertriebenen sonstigen Dokumentationen unterliegen dem Copyright von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Jede Form der Kopie, Photokopie, Reproduktion, Übersetzung oder Verkleinerung auf elektronische oder maschinenlesbare Form ohne vorherige schriftliche Erlaubnis durch Activision, Inc. ist untersagt. Eine Verletzung des US-Copyrightgesetzes kann zur Zivilklage über eine Schadensersatzforderung von bis zu $50.000 über den tatsächlich entstanden Schaden hinaus plus Strafanzeige mit einer möglichen Strafe von bis zu einem Jahr Gefängnis und/oder $10.000 Geldstrafe führen. Die Verletzung des Copyrightgesetzes im Geltungsbereich anderer Rechtsvorschriften kann zu zusätzlichen Zivilklagen und in bestimmten Fällen zur Strafverfolgung führen.

© 1995 Activision, Inc.

Gedruckt in die USA.

MechWarrior, BattleTech, BattleMech und 'Mech sind eingetragene Warenzeichen der FASA CORPORATION und werden mit deren Zustimmung verwendet. © 1995 FASA Corporation.

Dieses Programm benutzt Smacker Video-Technologie. Copyright © 1994 by Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1995 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

ACTIVISION. FASA CORPORATION

MechWarrior, BattleTech, BattleMech und 'Mech sind eingetragene Warenzeichen der FASA CORPORATION
und werden mit deren Zustimmung verwendet. © 1995 FASA Corporation.
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc.
© 1995 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

CDD-3092-05-4